

ISBN978-4-7577-4687-9
C0076 ¥1300E
9784757746879
1920076013003
エンターブレイン
定価 本体1300円+税

女神異聞録デビルサバイバー　公式ガイドブック

ATLUS×ファミ通

enterbrain



ATLUS

女神異聞録 DEVIL SURVIVOR

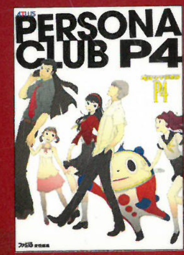
デビルサバイバー

公式ガイドブック

ファミ通責任編集



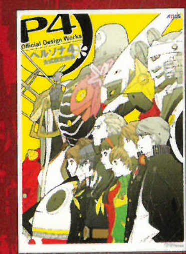
アトラス×ファミ通既刊案内



ペルソナ倶楽部P4
定価1785円（本体1700円+税5%）
B5判　好評発売中



デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王 超公式完全本
定価1890円（本体1800円+税5%）
A5判　好評発売中



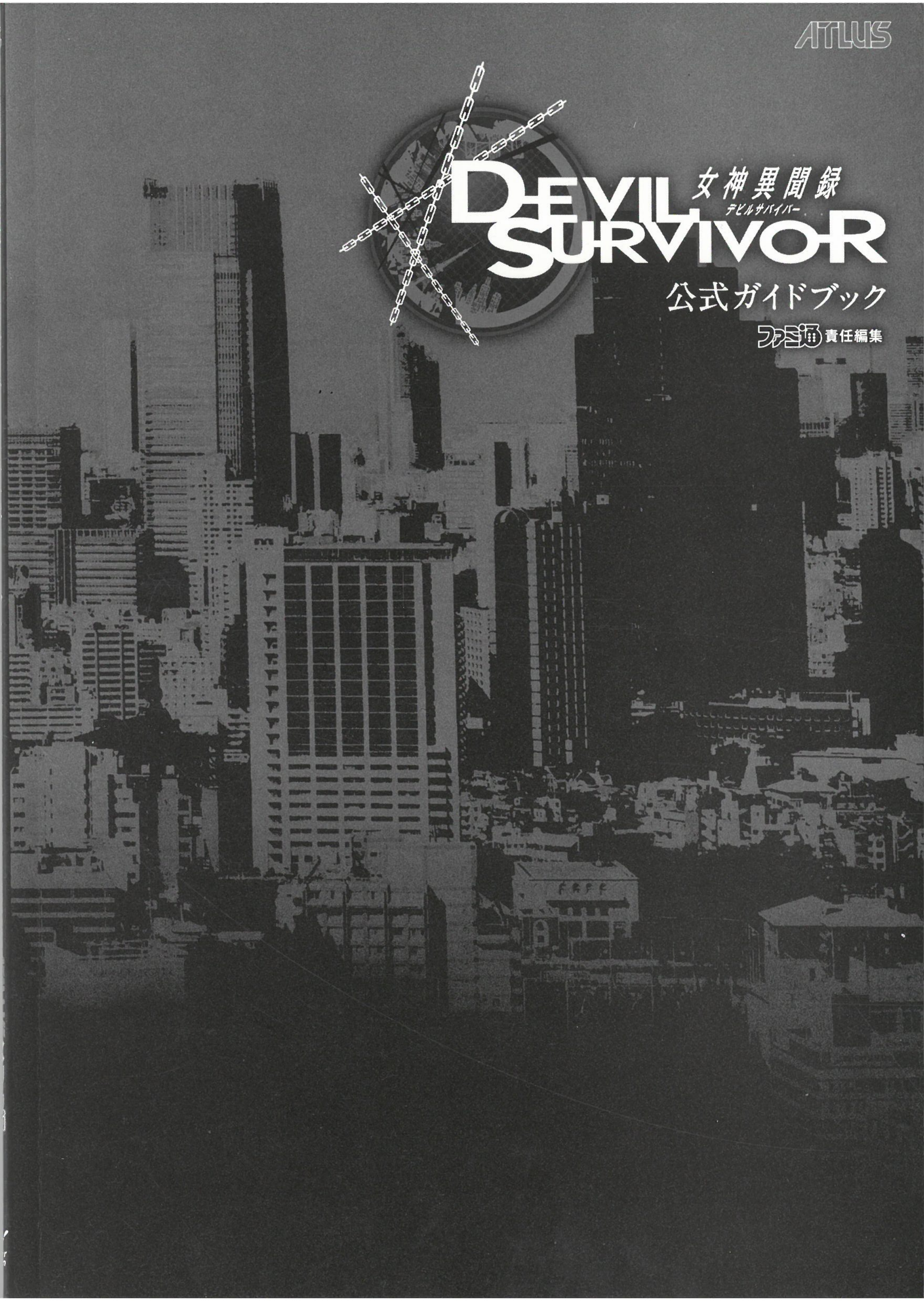
ペルソナ4 公式設定画集
定価1785円（本体1700円+税5%）
B5判　好評発売中



ペルソナ4 公式パーフェクトガイド
定価1785円（本体1700円+税5%）
A5判　好評発売中

デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王　公式ガイドブック	1260円
救急救命カドゥケウス2 公式ガイドブックDVD+	2205円
ペルソナ4　公式ガイドブック	1150円
世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯　公式マスターズガイド	1680円
世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯　公式ベーシックガイド	1050円
カドゥケウス　NEW BLOOD　公式ガイドブック	1470円
ペルソナ3フェス　公式ファンブック-MyEpisode-	1890円
グローランサーⅥ　Precarious World　公式コンプリートガイド	1680円
オーディンスフィア　公式ガイドブック	1680円
ペルソナ3フェス　公式パーフェクトガイド	1680円
グローランサーⅤ ジェネレーションズ　公式設定資料集	2415円
世界樹の迷宮　公式ガイドブック	1470円
カドゥケウスZ 2つの超執刀　公式オペレーションガイド	1155円
ペルソナ3　公式設定資料集	1680円
ペルソナ倶楽部P3	1680円
九龍妖魔學園紀　公式ファイナルガイド 私立天香學園高等学校<<生徒会>>最終報告書 再装填	1995円

*記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。


ATLUS
女神異聞録
DEVIL SURVIVOR
デビルサバイバー
公式ガイドブック
ファミ通責任編集



女神異聞録デビルサバイバー 公式ガイドブック



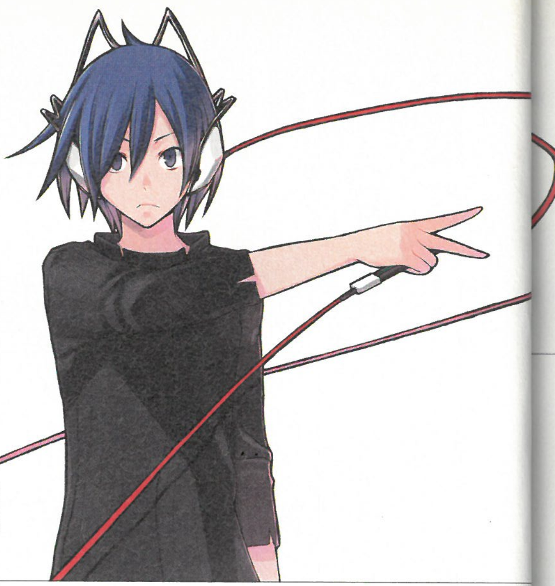
崩壊まで あと7日

選べ。生きるか、生かされるか。

高校2年の夏。従兄のナオヤに呼び出され、あなたは渋谷の雑踏へと足を踏み入れる。
友人のアツロウ、ユズとともに、約束の時間になっても現われないナオヤを捜す貴方は、
唯一の手がかりとなる携帯ゲーム機「コミュニケーションプレイヤー」、通称"COMP"を起動する。
街に現われる悪魔、封鎖された山手線、隠された真実……。
これから巻き起こる非日常の全てを知っているかのように、COMPはそのとき、あなたに告げたのだ
—Let's Survive.



キャラクター
charactor





NAME 主人公
AGE 17歳

東京近郊に住むごく普通の少年。高校2年の夏休みに従兄のナオヤに呼び出され、COMPと呼ばれる携帯ツールを託される。このCOMPにインストールされた"悪魔召喚プログラム"を起動させたことで、彼の物語が動き出す。





NAME 木原篤郎（通称：アツロウ）
AGE 17歳
HANDLE AT-LOW

主人公と同じ高校に通うクラスメイトで、主人公とは親友であり悪友でもある間柄。幼いころからパソコンにハマり込み、天才プログラマーと呼ばれるナオヤに心酔している。その一方で、彼自身も凄腕のプログラマーである。



NAME 谷川柚子（通称：ユズ）
AGE 17歳
HANDLE YUZ

主人公と同じ高校に通う幼馴染の少女。インディーズバンド"D-VA"に熱を上げ、主人公にも何かと勧めてくる。両親が離婚したため、現在は母親とふたり暮らし中。主人公にほのかな想いを寄せている。







NAME 直哉（通称：ナオヤ）
AGE 24歳
HANDLE NAOYA

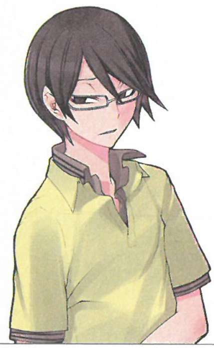
主人公の従兄。幼いころに実の両親を失い、主人公の家に引き取られた。プログラマーとして超一流で、その筋ではかなりの有名人。圧倒的な洞察力を発揮し、すべてを見透かしたような話し方をする。



NAME 九頭竜天音（通称：アマネ）
AGE 16歳
HANDLE AMANE

「神の手によって、神話"バベルの塔"の悲劇が再び訪れようとしている」と説いて回る怪しげな団体、"翔門会"の巫女であり教祖の娘。悪魔もおそれる力を持ち、神秘的な雰囲気を身にまとっている。







NAME 高城圭介（通称：ケイスケ）
AGE 17歳
HANDLE K-T

アツロウとは中学の同級生で、当時は正義感が人一倍強く、弱い者イジメを許さないような熱血漢だった。しかし、高校に入学してからの1年半のあいだに性格が一変。昔の覇気を失ってしまっている。



NAME 小牧翠（通称：ミドリ）
AGE 15歳
HANDLE DORRY

ネット上では"ドリー"の愛称で親しまれているコスプレイヤー。父親が特撮番組のヒーロー役をしていたことから正義の味方に憧れ、それが高じてみずからコスプレをするようになったらしい。







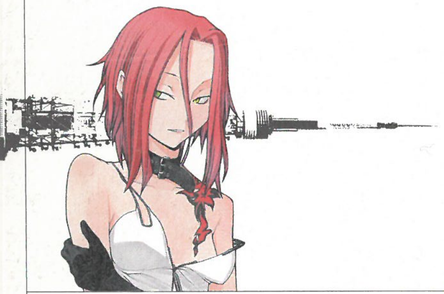
NAME 神谷詠司（通称：ジン）
AGE 25歳
HANDLE GIN

表参道にあるバー"エイジ"のマスターを勤める青年。昔はムチャをしていたようで、いまでも渋谷界隈の不良たちからは一目置かれている。失踪した恋人を捜しているらしいが……。



NAME 二階堂征志（通称：カイドー）
AGE 19歳
HANDLE ニカイドウ

渋谷の街では名の知れた不良グループ"ダイモンズ"のリーダー。死んだ兄からグループを受け継いだのだが、一匹狼でいることを好み、現在の立場をうっとおしく感じている。



NAME 春沢芳野（通称：ハル）
AGE 20歳
HANDLE HAL

インディーズバンド"D-VA"のボーカルを担当する女性。現在はバンドが活動休止中のため、ソロで路上活動を展開中。その力強い歌声は、若者を中心に絶大な支持を得ている。



NAME 望月麻里（通称：マリ）
AGE 23歳
HANDLE ？

中学時代、アツロウの家庭教師をしていた女性。現在は念願が叶って小学校の保健教諭を勤める。カイドーや彼の兄とは幼いころから交友があり、荒れるカイドーを心配している。



NAME 本多保行（通称：ホンダ）
AGE 29歳
HANDLE YASPON

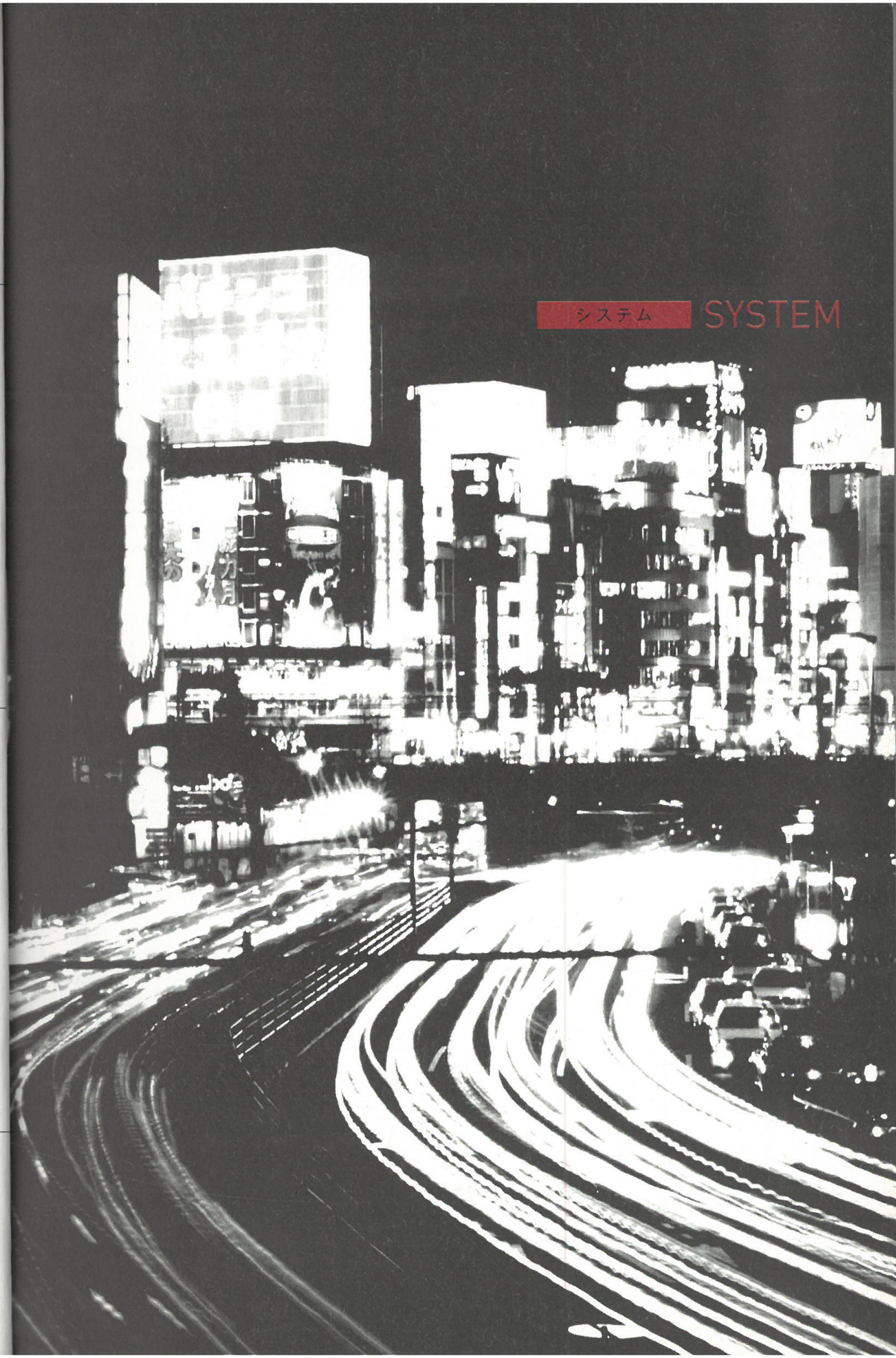
東京封鎖によって山手線内に閉じ込められてしまった男性。難病を抱えたひとり息子の父親であり、手術を待つ息子のために、どうにかして東京封鎖から脱出しようと目論む。



NAME 飯綱ミサキ（通称：イヅナ）
AGE 26歳
HANDLE ？

政府から派遣された特殊部隊の一員。東京封鎖内に留まり、悪魔を消し去る方法を探している。女性らしいやさしさを見せる一方、任務遂行に関しては冷徹な軍人らしさを発揮する。

システム SYSTEM



基本システム

東京に突如構築されたバリケード内でのサバイバルを描いた『女神異聞録デビルサバイバー』(以下、デビルサバイバー)。まずはこのサバイバルを生き抜くために、ゲームの構造と基本的なシステムを知っておこう。

ゲームの目的

『デビルサバイバー』の目的は、山手線内外を分断するバリケード「東京封鎖」内で生き残ること。とある理由から主人公たちに残された余命はわずか7日間。さらに、東京封鎖内に「悪魔」と呼ばれる謎の存在が出現し、人々に襲いかかる。この極限状態の中で、プレイヤーは封鎖内に取り残された人々と協力と反目をくり返し、生存の術を見つけ出していくのだ。



封鎖内には多くの人々が取り残されていて、彼らと話すことでさまざまな情報が得られる。

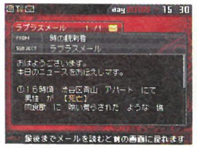


ときには悪魔と戦うことも必要。また、悪魔を仲魔に迎えることでチームの強化も可能だ。

Pick up!

運命を告げる「ラプラスメール」

毎朝送信されてくるラプラスメール(→P19)はその日の事件を予言しているため、行動指針として利用できる。



選択によって未来が変わるマルチストーリー

このゲームは、プレイヤーの行動によってシナリオやエンディングが変化するマルチストーリー制をとっている。プレイヤーは封鎖されたバリケード内を移動しつつ、出会った人々と言葉を交わすことで生き抜く術を得たり事件の真相に迫ることになるのだが、会話の内容がその後のストーリーを変化させるきっかけになるのだ。さらに特定のキャラクターが有する「友好度」という隠しパラメーターはプレイヤーの返答次第で増減し、これも物語の展開を変化させる要因のひとつになっている。

◇分岐例:アマネの場合



1日目、芝公園でアマネから質問

アマネに同意する



アマネに同意しない



己の命運が見える「余命システム」

事件発生後、主人公は自分と他人の余命を見ることができるという特殊能力を身につける。人物の頭上に浮かんだ数字がその人の余命日数を示すカウンターで、これがゼロになった日がその人の命日となるのである。ただしカウンターがゼロになったとしても、プレイヤーの行動次第ではその後の運命が変化し、余命を延ばすことが可能になっているのだ。



どういう仕組みなのか、余命が見えているのはCOMPを持つ人の中でも限られた者だけだ。

1日の流れ

本作は1日ごとに章分けがされていて、1日のうちの行動できる時間は、プロローグと最終日を除いて9:00から19:00までのあいだのみ。さらに1日は、「アドベンチャーパート」と「バトルパート」に分類されている。アドベンチャーパートで東京封鎖内を移動しながらさまざまな情報を収集し、バトルパートで悪魔や悪魔を操る人間との戦闘を行なうことになる。



マップ画面で東京内の各エリアを選択して移動し、移動先で会話やバトルが発生する。

◇基本的な1日の流れ

❶ マップ移動

アドベンチャーパートでまず実行可能なことは、東京封鎖内の各エリアに移動することだ。マップ画面のリストに移動可能なエリア名が表示されるので、行きたいエリアを選ぼう。エリア内ではさまざまな行動ができ、その中でも特定のイベントを選択すると30分が経過する。そして19:00を過ぎるとその日の行動は終了となり、自動的につぎの日に移行するのだ。これをくり返しながら、事件の謎の真相と東京封鎖内における生存手段を探していこう。



特定の時間に特定の場所でイベントが発生する。収集した情報をもとに移動先を決めよう。

❷ 情報収集

人の形をしたアイコンが点灯しているエリアに移動すると、主要キャラクターと会話できる。会話の内容は、その人の個人的な話だったり、事件の真相に関する話だったりとさまざま。彼らと出会ったら積極的に話してみることが重要だ。また、会話の途中には多くの選択肢が発生するが、たいていはその場の会話内容が変化するだけのもの。しかし、ときおりストーリーやキャラクターの友好度に影響を与えるものがあるので、慎重に選択していきたい。



主要キャラクターは時間とともに移動しているので、毎日同じ場所で会えるとは限らない。

❸ 悪魔とバトル

BATTLEマークが点灯しているエリアに移動すると悪魔とのバトルが発生する。バトルにはストーリーに関わってくるイベントバトルと、おもにレベル上げをするためのフリーバトルがあるが、基本的なルールはどちらも同じだ。バトルは敵味方が順番に行動するシミュレーション制で、敵に勝つと経験値や悪魔を仲魔にするときに必要なマッカが手に入る。まずはフリーバトルで経験値を積み、チームを充分に強化してからイベントバトルに挑むといいだろう。



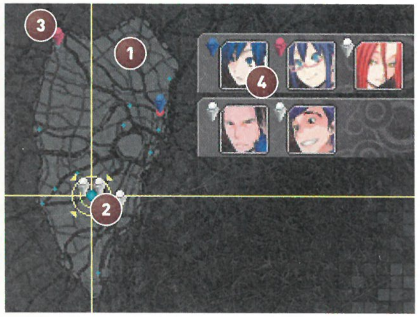
バトルパートでは、マス目状に分割されたフィールドマップを移動して敵と戦うことになる。

東京封鎖内の移動

東京封鎖内の移動はマップ画面で行なうことになる。マップ画面では、上画面に全体マップと現在のキャラクターの位置が表示され、下画面にはエリアの行き先リストとそのエリアで実行可能な行動リストが表示される。このリストから移動先と行動を選ぶことになるのだ。移動先次第ではイベントが発生するが、イベントによっては時間が経過することで消えてしまうものもあるので、見逃さないように注意していきたい。

◇マップ画面の見方

上画面



❶ **全体マップ**
巨大バリケードで囲まれた東京封鎖の全容が表示されている

❷ **移動先マーカー**
下画面の行き先リストの中で、現在選択しているエリアを示す

❸ **キャラクターアイコン**
主要キャラクターを模したアイコン。アイコンが配置されているエリアにキャラクターがいることを示している。アイコンの色はキャラクターによって異なる

❹ **キャラクターフェイス**
❸のキャラクターアイコンに対応した人物を示したもの。キャラクターフェイスの種類は時間経過とともに変化し、最大で12人分のキャラクターフェイスが表示される

下画面



❺ **日付と時間**
ゲーム開始からの経過日数と現在の時間を示したもの

❻ **行き先リスト**
現在移動できるエリアを示したもの

❼ **行動リスト**
移動先のエリアでプレイヤーが実行できる行動を示したもの

❽ **時計マーク**
このマークがついているイベントを発生させると時間が30分経過することを示す。また、マップ画面でⓎボタンを押すと30分単位で時間を経過させられる。ただし、特定のイベントやバトルがある場合は進められない

❽ **BATTLEマーク**
このマークがついているイベントを選択すると、バトルが発生することを示す

Pick up!

ゲーム中に現われる地名について

『デビルサバイバー』の舞台とされる東京は、実際の東京にある名所が忠実に再現されている。各エリアの背景グラフィックをよく見てみると、おなじみの場所であることがわかるだろう。ぜひともすべてのエリアに足を運んでみてほしい。



神無伎町
新宿にある某繁華街。名称がちょっと違うのはご愛嬌。



901前
実際に中には入れないが、渋谷駅近郊にあるあのビルも登場。



渋谷交差点
スクランブル交差点も、どこかで見たことのある風景だ。



国会議事堂
政治の中枢とされるあの建物も、現実のものとそっくり。

マップ画面での行動

マップ画面で行き先エリアを選択したら、行動リストの中からそのエリア内における行動を決定する。プレイヤーが実行できる行動は以下に挙げた7種類。時計マークのついていない行動は時間が経過しないので何度でも選択することができる。逆に時計マークのついたものは時間が経過してしまうので、以後の展開を考えながら選択するようにしたい。



特定の人との友好度を高めたいのなら、選択肢に注意しつつ、その人と集中的に話すといい。

特定の人物や場所を訪ねる

主要人物と話したり謎めいた場所を調べることで、ストーリーに関係するイベントや、キャラクターとの掛け合いを楽しめるイベントが発生する。



仲間と状況確認

これまでのストーリーのおおまかな流れと、これからプレイヤーがするべきことのヒントが表示される。目的に行き詰まったら確認するようにしよう。



周囲を見る

移動先の状況を確認できる。封鎖後の街の状況は日々変化していくので、同じ場所でも日付が変わったら一度は実行してみるといいだろう。



人の声を聞く

移動先のエリアにいる一般人の話を聞くことができる。「周囲を見る」と同様、同じ場所でも状況確認のために日付が変わったら実行してみるといい。



イベントバトル

ストーリー展開に関わってくるバトルを行なう。基本的にこのバトルに勝利しないとストーリーが進まないので、レベルを上げてから挑むこと。



フリーバトル

時間を進めずに悪魔と戦えるバトル。日付や時間によって普通の敵と強敵の2種類が存在するので、現在のレベルや目的に合わせて選択しよう。



特殊イベント

青字で表示されたイベントを実行すると、一般人からとくに重要な情報を聞くことができる。事件の真相を知るためにも見逃さないようにしたい。



COMP（COMMUNICATION PLAYER）

事件のきっかけであると同時に、事件を解決させる力を秘めた携帯ツール、COMP。
多種多様の機能を有するCOMPを使いこなすことも、東京封鎖内で生き残るために欠かせない要素となる。

特殊プログラムが封入された情報ツール

COMPとは、この時代では珍しくもない携帯ゲーム機の名称で、ほとんどの若者が持ち歩く代物だ。しかしプレイヤーが従兄のナオヤから託されたCOMPには悪魔召喚プログラムがインストールされていて、その結果、プレイヤーは悪魔の力を自在に振るえるようになる。この特殊な力を使いこなすためにも、COMPの能力とその機能をくわしく知っておこう。



ナオヤから託されたCOMPを解析し、悪魔召喚プログラムを起動させたことで事件は始まった。

8つのコマンドとその機能

COMPの使用方法は至って簡単。マップ画面でⓍボタンを押すとCOMPメニューが表示されるので、ここから実行したいコマンドを選べばいい。ゲーム開始直後には選択できないコマンドもあるが、ストーリーが進むことで新規プログラムがインストールされていって、全コマンドが選択可能になる。

［TEAM］
チーム編成（➡P13）

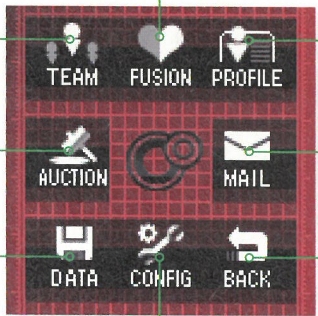
バトルパートで出撃することになるチームの編成をする。また、仲間のステータスもここで確認することができる。

［FUSION］
邪教の館.exe（➡P14）

2体の悪魔を合体させることで、より強力な悪魔として生まれ変わらせる。合体には通常合体と検索合体の2種類がある。

［PROFILE］
プロファイル（➡P19）

出会ったキャラクターのプロファイルを確認する。内容はストーリーの進行によって更新される。



［AUCTION］
デビオク（➡P17）

悪魔が出品されるオークションに入札し、仲魔にしたい悪魔を競り落とす。入札するには、敵を倒すことで手に入るマッカが必要になる。

［MAIL］
メール（➡P19）

COMPに送信されてきたメールを確認する。着信メールは、メインフォルダ、ラプラスメール、システムメールに自動的に分類される。

［DATA］
セーブ

ゲームデータを保存する。セーブできるデータはひとつのみで、新たにセーブする場合は既存のセーブデータに上書きされる。

［CONFIG］
コンフィグ

メッセージ速度の変更、メッセージスキップのオン／オフ、バトルパートにおける操作説明表示のオン／オフ、操作タイプの変更といったゲーム環境の変更ができる。

［BACK］
戻る

COMPメニューを閉じてマップ画面に戻る。このコマンドの代わりにⒷボタンでもメニューを閉じられる。

TEAM チーム編成

「チーム編成」は、バトルパートに参加するチームを編成するためのコマンド。ひとつのチームは人間ひとりと仲魔2体で構成され、最大4チームまで編成することが可能だ。チームには必ず人間をひとり加えないといけないということに注意。また、チーム編成画面では仲間の現在のステータスを確認したり、各種スキル（→P21）をセットすることができる。



仲魔はバトルパート中にも入れ替えが可能だ。たくさんの悪魔を仲魔にしておこう。

◇チーム編成画面の見方

上画面



下画面



❶ **基本ステータス**
キャラクターの基本的な情報と能力値を示したもの
種族と名前：キャラクターが所属する種族と名前
Lv: 現在のレベル
Exp: 現在の経験値／つぎのレベルアップに必要な経験値
HP: 現在のヒットポイント／最大ヒットポイント
MP: 現在のマジックポイント／最大マジックポイント
力: 物理攻撃の威力に影響する値
魔: レベルアップ時のMP増加量、魔法攻撃の威力、魔法攻撃を食らった際のダメージに影響する値
体: レベルアップ時のHP増加量、物理攻撃、魔法攻撃を食らった際のダメージに影響する値
速: バトルでの行動順、命中率、回避率に影響する値

❷ **スキル**
バトル中にキャラクターが使えるスキルを示す

❸ **属性と防御相性**
敵から受ける攻撃に対する相性を属性ごとに示したもの。相性設定のある属性は、物理攻撃となる物理属性と、魔法攻撃となる、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力という6種類。防御相性には下の表に示した、反射、吸収、耐性、弱点、無効、一の6種類がある

	物理属性		火炎属性
	氷結属性		電撃属性
	衝撃属性		魔力属性

❹ **移動力**
バトル中に移動できる距離（→P25）

❺ **行動力**
バトル中に行動が回ってくる順番に影響する値（→P25）

❻ **現在のチーム**
現在のチーム構成を示したもの。中央のスペースに人間を、両脇のスペースに悪魔を登録する。主人公はチームから外せない

❼ **キャラクターストック**
チームに加えていない人間や悪魔はここに表示される

◇防御相性とその効果

防御相性	効果
反射	攻撃によって受けたダメージを、攻撃した相手に跳ね返す。この場合、自分のダメージはゼロとなる
吸収	攻撃によって本来受けるはずのダメージ分、自分のHPを回復する。ただし最大HP以上には回復しない
耐性	攻撃によって受けたダメージを25～75%に減少する
弱点	攻撃によって受けるダメージが150%に増加する
無効	攻撃を無効化し、ダメージを受けつけない
―	攻撃をそのまま100%のダメージで受ける

FUSION 邪教の館.exe

「邪教の館.exe」では、仲魔にした悪魔同士の合体をすることができる。合体とは2体の悪魔を融合させ、新しい力を持つ悪魔に生まれ変わらせること。合体後の悪魔には合体まえの悪魔の力を継承させられるので、生まれた悪魔はより強力になる。合体には「2身合体」と「検索合体」があるが、基本的な合体方法はどちらも同じなので、状況に合わせて使い分けよう。



合体をくり返すことで強力な悪魔を誕生させられる。チームの強化に役立てよう。

2身合体

2身合体は任意に選択した2体の悪魔を合体させるというもの。まずは悪魔リストから合体させたい悪魔を選ぼう。1体目を選択した段階でⓧボタンを押すと、その悪魔との合体で誕生する悪魔の一覧が表示される。これを参考に2体目を選び、継承するスキルを選んだら合体完了だ。ただし、合体後の悪魔のレベルが主人公のレベルを上回るものは作れない。



合体まえでも合体後の悪魔のステータスを確認できるので、じっくり組み合わせを考えよう。

検索合体

合体にどの悪魔を使えばいいかわからないときに便利なのが検索合体だ。検索項目には、「悪魔種族」、「所持」、「チーム所属」、「確認」という4つがある。各項目を設定してから検索すると、すべての条件に合致した悪魔を表示してくれるのだ。項目の詳細は右の表を参照。条件を何も設定しないで検索すると、その時点で作れる悪魔がすべて表示される。

◇設定できる検索項目とその詳細

検索項目	詳細
悪魔種族	完成する悪魔の種族を指定できる
所持	所持している悪魔のみを素材にするかどうか指定できる
チーム所属	素材となる悪魔がチームに所属しているかどうか指定できる
確認	完成する悪魔がバトルで遭遇したことがあるかどうか指定できる

Pick up!

精霊合体とは

合体の中でもとくに異例の合体とされるのが精霊合体だ。精霊にはアクアンズ、フレイミーズ、アーシーズ、エアロスという4体がいて、同じ種族の悪魔同士を合体させると誕生する。悪魔をこの誕生した精霊と合体させると、種族は変化しないまま、合体後の悪魔のランクがアップもしくはダウンするのだ。種族ごとの悪魔のランクについては、P70からの仲魔データを参考にしてもらいたい。



精霊自体は強力な存在ではない。あくまで合体の素材的な扱いであり、戦闘には不向きだ。

◇2身合体表 △はランクアップ ▼はランクダウン

種族	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使
女神	アクアンズ	鬼神	魔神	妖精	邪鬼	神獣	天使	鬼女
魔神	鬼神	フレイミーズ	魔王	天使	邪神	女神	鬼女	鬼神
邪神	魔神	魔王	エアロス	魔神	魔王	霊鳥	邪鬼	霊鳥
龍王	妖精	天使	魔神	アクアンズ	妖獣	女神	邪神	女神
邪龍	邪鬼	邪神	魔王	妖獣	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔獣
天使	神獣	女神	霊鳥	女神	堕天使	エアロス	龍王	魔王
霊鳥	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龍王	エアロス	女神
堕天使	鬼女	鬼神	霊鳥	女神	魔獣	魔王	女神	アーシーズ
神獣	龍王	邪鬼	魔王	魔神	邪鬼	女神	天使	闘鬼
魔獣	幻魔	霊鳥	邪龍	神獣	邪鬼	神獣	幻魔	鬼女
妖獣	妖精	闘鬼	堕天使	闘鬼	幻魔	神獣	龍王	邪龍
幻魔	魔獣	妖獣	鬼神	女神	堕天使	邪龍	天使	魔王
妖精	妖獣	龍王	闘鬼	魔獣	堕天使	神獣	龍王	天使
魔王	魔神	邪神	魔神	邪龍	堕天使	邪神	神獣	邪神
鬼神	闘鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼
闘鬼	霊鳥	鬼神	幻魔	鬼神	妖獣	魔獣	魔獣	霊鳥
邪鬼	鬼女	魔王	幻魔	神獣	霊鳥	鬼神	神獣	魔獣
鬼女	堕天使	邪龍	魔王	堕天使	幻魔	女神	神獣	邪龍
アーシーズ	▼	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼
エアロス	▼	▼	▼	▼	△	▼	△	△
アクアンズ	▼	▼	▼	△	△	△	△	▼
フレイミーズ	▼	▼	▼	△	▼	△	△	△

種族	神獣	魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女
女神	龍王	幻魔	妖精	魔獣	妖獣	魔神	闘鬼	霊鳥	鬼女	堕天使
魔神	邪鬼	霊鳥	闘鬼	妖獣	龍王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龍
邪神	魔王	邪龍	堕天使	鬼神	闘鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王
龍王	魔神	神獣	闘鬼	女神	魔獣	邪龍	天使	鬼神	神獣	堕天使
邪龍	邪鬼	邪鬼	幻魔	堕天使	堕天使	堕天使	幻魔	妖獣	霊鳥	幻魔
天使	女神	神獣	神獣	邪龍	神獣	邪神	鬼女	魔獣	鬼神	女神
霊鳥	天使	幻魔	龍王	天使	龍王	神獣	魔神	魔獣	神獣	神獣
堕天使	闘鬼	鬼女	邪龍	魔王	天使	邪神	邪鬼	霊鳥	魔獣	邪龍
神獣	アクアンズ	天使	邪鬼	龍王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔
魔獣	天使	フレイミーズ	闘鬼	邪鬼	鬼女	邪龍	霊鳥	妖精	闘鬼	妖精
妖獣	邪鬼	闘鬼	アーシーズ	邪神	霊鳥	邪鬼	鬼女	龍王	邪龍	神獣
幻魔	龍王	邪鬼	邪神	エアロス	魔獣	邪神	龍王	神獣	霊鳥	闘鬼
妖精	女神	鬼女	霊鳥	魔獣	エアロス	妖獣	邪神	魔獣	幻魔	堕天使
魔王	堕天使	邪龍	邪鬼	邪神	妖獣	アーシーズ	堕天使	龍王	鬼女	妖獣
鬼神	魔神	霊鳥	鬼女	龍王	邪神	堕天使	アクアンズ	妖精	幻魔	幻魔
闘鬼	鬼神	妖精	龍王	神獣	魔獣	龍王	妖精	フレイミーズ	妖獣	妖精
邪鬼	妖精	闘鬼	邪龍	霊鳥	幻魔	鬼女	幻魔	妖獣	アーシーズ	魔獣
鬼女	幻魔	妖精	神獣	闘鬼	堕天使	妖獣	幻魔	妖精	魔獣	アクアンズ
アーシーズ	▼	▼	△	▼	△	▼	△	△	△	△
エアロス	▼	△	▼	△	△	▼	▼	▼	▼	▼
アクアンズ	▼	▼	△	△	△	▼	▼	▼	△	△
フレイミーズ	△	△	△	▼	▼	▼	▼	△	▼	△

合体後に受け継がれる能力

2身合体や検索合体によって誕生した悪魔は、素材となる悪魔の能力の一部を継承する。継承されるのは能力値とスキルの2点で、防御相性は引き継がないことに注意。悪魔2体のすべての能力値やスキルを継承できるわけではないので、必要な能力を見極めることが重要になる。合体を駆使することで、自分好みの悪魔に成長させることが可能になっているのだ。



レベルアップさせるだけでは覚えないようなスキルも、合体と継承によって使えるようになる。

能力値

合体で悪魔に継承される能力値は、力、魔、体、速の4種類。素材となる悪魔のレベルアップによって成長した数値の一部が、合体後の悪魔に継承される。つまり、成長していない悪魔同士を合体させても継承される値は微々たるものだが、十分にレベルアップをくり返した悪魔同士なら相当な能力値増加が期待できるのだ。ただし、能力値の上限は悪魔ごとに決まっていて、その値以上は成長しない。



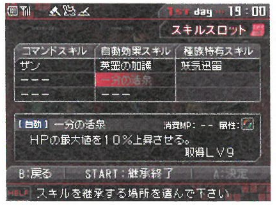
成長していない悪魔同士を合体させても、合体後の能力値に大きな変化は見られない。



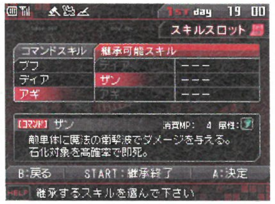
ところがレベルを上げた悪魔同士の合体なら、同じ悪魔でも能力値が上昇しているのがわかる。

スキル

能力値と同様にスキルも合体後の悪魔に継承させられる。ただし、継承可能なスキルはコマンドスキルと自動効果スキルの2種類で、先制発動スキルと種族特有スキルは継承できないので注意。継承させるには、合体させたい悪魔を決定すると表示されるスキル一覧画面で、継承させたいスキルを選択するだけでいい。各スキルの詳細はP21を参照してほしい。



スキル名が灰色で示されているものはレベルアップで覚えるので、継承させる必要はない。



各スキルは3個まで所持できる。該当するスロットが埋まっている場合は継承ができない。

Pick up!

悪魔に表示された「LIMITED」の意味

合体した悪魔の種族名と名前の横に、LIMITEDという表示がされている場合がある。これは、その悪魔が特別な存在であることを示すマーカーだ。通常の合体では同じ悪魔を何体でも誕生させることが可能だが、LIMITEDの表示がある悪魔は同一悪魔につき1体しか誕生させることができないのだ。それだけにこのマーカーがついた悪魔は強力な存在。合体に必要な悪魔がそろっているならばぜひとも作っておきたい。どの悪魔にLIMITEDのマーカーがついているのかは70ページ以降の仲魔データを参照のこと。

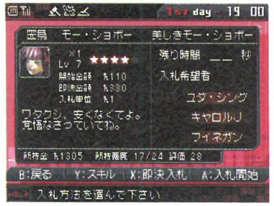




合体制限つきなこともあり、あまり見かけることのない便利なスキルを持った悪魔が多い。

AUCTION デビオク

「デビオク」とは、悪魔が出品されるオークションのこと。オークションに入札して最高額を提示すると、その悪魔を仲魔に迎え入れられるのだ。ただし、落札した悪魔を仲魔にするには代金となるマッカが必要で、能力の高い悪魔を落札するにはそれだけ高額のマッカを支払う必要がある。新規の悪魔を仲魔にできるのはこのデビオクだけなので、うまく活用したい。



自分以外にも入札者がいて、最高額を提示した者に悪魔を落札する権利が与えられるのだ。

◇デビオク画面の見方

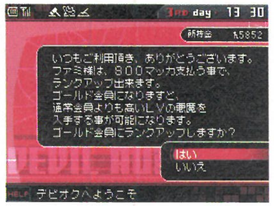




1. **オークションランク** 現在のオークションのランクを示したもの。ランクによって入札対象の悪魔が変化する
2. **悪魔の種族、名称、レベル、通り名** 入札対象となる悪魔の簡易データが表示される。特別な能力を持つ悪魔や極端に弱い悪魔には、名称とは違う通り名がつけられる
3. **悪魔の数** 入札対象となる悪魔の数。通常は1体だが、特定のランクでは複数体同時に出品されることもある
4. **悪魔の評価** 悪魔の総合能力を星5段階で評価したもの。同じ悪魔でも能力値や所持スキルによって評価が変わり、点灯した星の数が多いほど優れた悪魔であることを示す
5. **入札額** 現在の最高入札額
6. **オークションデータ** 現在の最高入札者名、即決入札額、入札額の単位、プレイヤーの所持金を表示
7. **残り時間** オークション終了までの時間を示したタイマー
8. **入札希望者** プレイヤー以外のオークション参加者の名前
9. **オークションアイコン** プレイヤー以外のオークション参加者の状況。汗マークはその人の限界金額が近いことを、旗マークは落札をあきらめて降参している状態であることを示す

プレイヤーの評価とランクの関係

悪魔を落札すると、プレイヤーの評価に落札金額の1%がプラスされる。この評価が一定以上になるとつぎのランクのオークションに参加できるのだ。ランクは4段階に分類され、高ランクのオークションほど貴重な悪魔が出品されている。ただし、新たなランクに参加するためには初回に一定額を支払う必要があり、所持マッカ不足だと参加できないので気をつけよう。



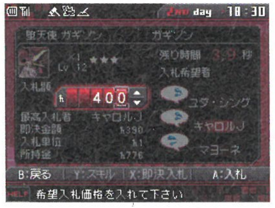
評価が必要値に達していると、つぎにデビオクに参加したときに高ランクへと勧誘される。

◇4種類のランクと解放条件

ランク	必要評価	必要マッカ	オークションの特徴
普通	—	—	最初から参加できるオークション。出品される悪魔のレベルは1桁台だが、落札に必要なマッカが小額なので、初心者でも挑戦しやすい
ゴールド	25	ћ800	3日目以降に開放されるオークション。出品される悪魔のレベルは10～30が多く、幻魔や魔獣、邪竜といった種族の悪魔が登場する
プラチナ	???	???	???
アングラ	???	???	???

デビオク(入札から仲魔入手まで)の流れ

開始から終了までの時間が5秒と短いオークションは、まさに時間との勝負。さらに、プレイヤー以外の参加者と最高額を競うことになるので、初心者は気ばかり焦ってしまいがちだ。貴重な悪魔を確実に落札するために、ここでは基本的なオークションの流れを解説する。オークションの各段階でやるべきことをしっかりと理解し、狙った悪魔の落札を目指そう。

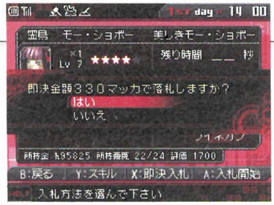


やるべきことさえ理解してしまえば、5秒という短い時間でも焦ることはまったくないのだ。

◇デビオクの基本的な流れ

❶ 入札ランクと仲魔にしたい悪魔を選択

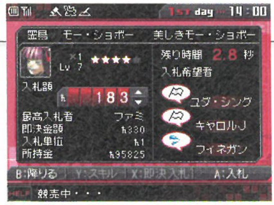
デビオクを選択したら、まずはオークションのランクを決定する。Ⓛもしくは®ボタンで項目が変化するので、出品されている悪魔リストを確認しながら参加するランクを決定しよう。その後は十字ボタンで入札したい悪魔を選び、Ⓐボタンで決定する。



お金はあるけど時間に余裕がない！ という人は、即決入札してしまうのもありだ。

❷ ベット開始～入札相手と競う

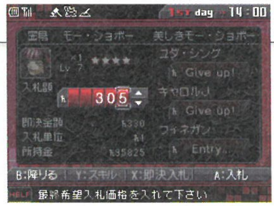
オークションが開始されたらⒶボタンで入札することができる。自分が入札したい額を決め、再度Ⓐボタンで決定しよう。ほかの参加者と入札をくり返し、制限時間内に自分以外の参加者が全員降参するとお目当ての悪魔を落札したことになるのだ。



プレイヤーの入札中は時間が止まり、入札する額を自由に変更することができる。

❸ 落札者が決まらなければ、ファイナルビッドへ

時間内に落札者が決定しない場合はファイナルビッドに移行する。これは入札続行を希望するほかの参加者とプレイヤーが最終額を同時に提示するもので、高額を示した人が落札の権利を得られるのだ。焦ってあまり高額を提示しないように注意すること。



ファイナルビッドで提示するマッカの額は、即決金額よりやや安いくらいが妥当なところだ。

❹ 落札した悪魔を仲魔にする

落札すると、マッカを支払って悪魔を仲魔にするか尋ねられる。落札額を払えば評価が上がるが、断ると下がるので注意。また、アクシデントが発生し、支払う落札額が変化(無料から倍額までランダム)したり、別の悪魔が代わりに来てしまうこともある。



せっかく落札したのだからこの段階で断りたくはない。悪魔は入札段階から慎重に選ぼう。

PROFILE プロファイル

「プロファイル」とは、ゲーム中に出会った主要人物たちの詳細な情報を見ることができる機能だ。プロファイル画面を開くと、プロファイルを閲覧できる人物のキャラクターフェイスが表示されるので、十字ボタンで選択し、Ⓐボタンで決定しよう。

プロファイルで確認できるのは、キャラクターのフルネームと年齢、COMPを使ってメールを送るときのハンドルネーム、そして、その人物の経歴や主人公たちとの関係を示したテキストだ。テキストは、アドベンチャーパートでプレイヤーがその人物の情報を得た場合やストーリーの進行に従って増加、または変化することがある。プロファイル画面ではキャラクターの新たな一面を見られることもあるので、こまめに確認してみるといいだろう。



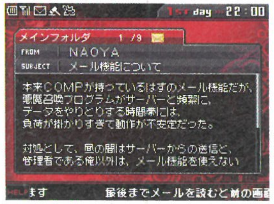
閲覧できるのは全部で12人。最初は空きがあるが、主人公と出会うことで追加されていく。



本編に直接関係のない話から事件に関係がありそうなデータまで、多くの情報を得られる。

MAIL メール

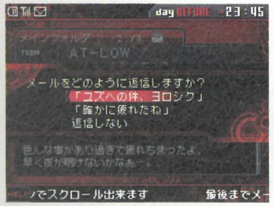
「メール」は、コミュニケーションツールとされる従来のCOMPの機能を利用したもので、ほかのCOMPから送信されたメールを確認できる。受信メールは自動的に、メインフォルダ、ラプラスメール、システムメールに振り分けられるので、十字ボタンで選択して閲覧しよう。メールを受信した場合は確認のメッセージが表示されるので、見落とすことはないはずだ。



未読メールは、文章の最後までスクロールを進めないとまえの画面に戻れないので注意。

メインフォルダ

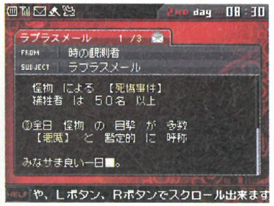
主人公の友人や、途中で知り合った人たちからのメールはメインフォルダに保存される。その多くは個人的な内容で、中には返信できるメールも。返信メッセージ次第で相手の友好度が変化する場合もある。



返信内容によって以後のストーリーが変わることもあるので、うかつな返事は禁物だ。

ラプラスメール

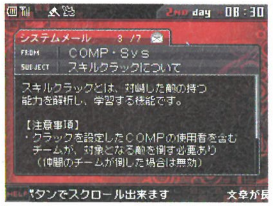
「時の観測者」と名乗る存在から主人公とその仲間たちにのみ送られてくるラプラスメールは、その日に起こる事故や事件と発生時刻を予言している。この予言の内容は、プレイヤーの行動次第で覆すことも可能だ。



日の経過とともに文面が乱れてくるのは、未来予測が困難になっているからなのだろうか。

システムメール

システムフォルダには、COMPの機能に関係するメールが保存されている。新しい機能が追加されたときにはシステムフォルダにメールが自動的に追加されるので、機能面で疑問があるときは確認してみよう。



メールは何度でも見直せるので、ゲーム中の簡易チュートリアルとして利用できる。

バトルシステム

このゲームのバトルは、ターン制のシミュレーションバトルになっている。
悪魔との戦いに生き残るためにも、ここでバトルのルールと進め方をマスターしておこう。

バトルの種類

アドベンチャーパートでBATTLEマークを選択して発生するバトルには、イベントバトルとフリーバトルの2種類がある。ストーリーに関連するのがイベントバトルで、ゲームの進行に関係なく敵と戦えてレベル上げに最適なのがフリーバトルだ。どちらもおおまかなルールや戦闘の流れは同じなので、システムを覚えたら存分に戦ってほしい。

◇2種類のバトル

イベントバトル	ストーリーの節目に発生するバトル。基本的に回避できないため、力をつけてから挑もう
フリーバトル	普通と強敵があり、出現する敵の強さが異なる。イベントバトルと違い、途中で撤退できる

バトルルール

バトルパートでは、3人1組のチーム単位で行動する。行動力の高いチームから順番に行動し、勝利条件を満たせばバトルを征したことになるのだ。逆に、敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなってしまう。以下には基本的な流れを解説するので、それぞれの段階でやるべきことをしっかり把握しておこう。

◇バトルパートの流れ

❶ バトルの準備

バトル開始まえ、準備メニューで出撃するチームの編成やスキルクラック(→P23)の有無を決める。決定後、出撃チームをフィールド上に配置する。



チームの編成や所持スキルを敵のステータスに合わせて変更し、戦いに備えよう。

❷ フィールド上を移動

チームの配置が完了したらバトルスタートだ。まずは行動力の高いチームから行動開始。フィールド上では、移動や攻撃、スキルの使用などができる。



「移動」を選ぶとフィールド上に移動範囲が表示される。この範囲内で移動先を決定しよう。

❸ 敵と戦闘開始

射程範囲内に敵チームがいるとき「攻撃」を実行すると、戦闘に入る。敵のステータスを確認しつつ、弱点を攻めていくのが基本的な戦術だ。



通常攻撃のアタックだけでなく、敵の特徴に合わせてスキルを使い分けるようにしたい。

❹ バトルに勝利

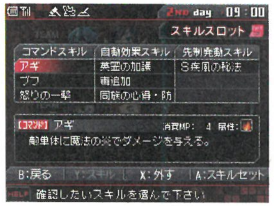
戦いに勝つと経験値やマッカが手に入る。戦闘をくり返し、勝利条件を満たすことでバトルパートは終了し、アドベンチャーパートに戻る。



勝利条件は、バトルによってさまざまなものがあるが、おもに「敵の全滅」が挙げられる。

スキル

スキルとはさまざまな効果を引き起こす特殊能力のことで、悪魔だけでなくCOMPを持った人間も使うことができる。攻撃や防御に効果を発揮するので、バトルパートでは欠かせない能力だ。スキルはその特徴に応じて、「コマンドスキル」、「自動効果スキル」と、人間固有の「先制発動スキル」、悪魔固有の「種族特有スキル」に分類される。新たなスキルを覚えるには、人間はスキルクラック(→P.23)、仲魔は、合体やレベルアップ、マグネタイト(→P30)が必要だ。



各キャラクターの所持しているスキルは、チーム編成画面でⓎボタンを押すことで確認できる。

コマンドスキル(→P91)

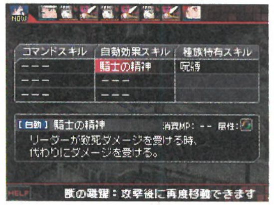
コマンドスキルには、攻撃や防御、回復や戦闘補助といったさまざまな効果のスキルがある。使用するとスキルごとに設定されたHPやMPを消費し、効果の大きなスキルほどその消費量は多くなる。基本的にコマンドスキルの多くは戦闘中に使うことになるが、ディアやリカーム、アムリタなどの回復系スキルに限ってはフィールド上でも使うことが可能だ。



フィールド上で使用できるコマンドスキルは、行動中に画面左側のメニューに表示される。

自動効果スキル(→P93)

自動効果スキルとは、キャラクターにセットするだけで自動的に効果を発揮するスキルのこと。その効果は、HPやMPを上昇させたり、特定の属性に対する耐性をつけたり、はたまた瀕死状態の仲間の身代わりになったりなどと多種多様。一度セットしておけば、バトルパート中はずっと効果が続くので、そのマップに出現する敵に合ったものをつけておこう。



効果はスキルによってまったく異なるので、セットするまえによく確認しておくこと。

先制発動スキル(→P94)

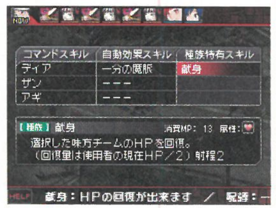
コマンドスキルと自動効果スキルは人間と悪魔の両方が所持しているが、先制発動スキルは人間のみの固有スキル。自動効果スキルと同じように自分で実行する必要のないスキルだが、こちらは戦闘中にのみ威力を発揮する。戦闘開始直後にスキルが発動し、スキルによって、その戦闘中の攻撃力が増加したり回避率が上昇するなどの効果をもたらしてくれるのだ。



先制発動スキルは基本的にチーム全体に効果があるので、戦闘をより有利に進められる。

種族特有スキル(→P95)

人間に先制発動スキルがあるように、悪魔には種族特有スキルがある。種族特有スキルは、悪魔が属する種族ごとに決まったものが用意されているが、その種類は大きく分けてふたつ。戦闘中に自動で効果を発揮するものと、フィールド上で使用可能なものだ。その効果はスキルによって大きく異なるので、詳細はデータページを参照のこと。



仲魔になる悪魔の種族は18種に分類され、それぞれが固有の種族特有スキルを持っている。

戦闘開始まえの準備

バトルパートを開始するまえには準備メニュー画面でバトルの準備を行なうことになる。メニューには「チーム編成」、「スキルクラック」、「チーム配置」という3種類があり、すべての項目で準備が完了したら「出撃」を選択することでバトルパートが開始される。戦闘を少しでも有利に進めるためにも、準備は怠らないようにしておきたい。



準備メニュー画面でⓑボタンを押すと、フィールドの形状と敵のステータスを確認できる。

敵味方のステータスを確認して編成を実行

チーム編成ではバトルパートに出撃するチームを編成できる。ひとつのチームはリーダーとなる人間ひとりと仲魔2体で構成されるが、人間さえいれば残りの仲魔はいてもいなくてもOKとなっている。チーム編成画面の人間や仲魔にカーソルを合わせるとステータスが表示されるので、この情報を確認しながら編成するといいだろう。さらには敵のステータスを見ることも重要になる。まずは、マップに出現する全部の敵の情報を確認し、何属性のスキルを使ってくるのか、何属性が弱点なのかを把握。そしてそれに対応できる耐性や攻撃スキルを持つ仲魔を用意し、人間ならば対応可能なスキルをセットしよう。バトルに勝利することができるか否かは、開始まえの準備にすべてがかかっていると言っても過言ではないのだ。



まずはそれぞれのステータスを確認するのが基本。仲魔のスキルや弱点を理解しよう。



敵情報の確認も重要。どのようなスキルを使ってくるのか、あらかじめ知っておきたい。

Pick up!

効率的なチーム編成の仕方

1チームに戦力を集中

レベルが高いキャラクターや仲魔を同じチームに集中させれば、敵のHPを削る役に最適だ。高レベルチームでダメージを与えつつ低レベルチームで撃破させるようにすれば、効率的にレベルアップさせることができる。



スキルのかたよりをなくす

同じ属性の攻撃スキルを持つ者が同じチームに集中すると、そのスキルに耐性がある敵にダメージを与えにくくなる。むだに戦闘を長引かせないためにも、異なる属性の攻撃スキルを持つキャラクターでチームを組もう。



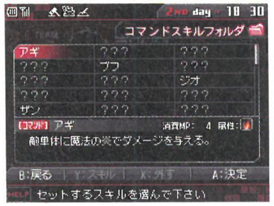
弱点のかたよりをなくす

同じ属性が弱点の仲魔が同じチームに属していると、その属性で攻撃されたときに複数のメンバーが大ダメージを受けてしまう。チーム内の弱点属性はできるだけバラバラにし、さまざまな攻撃に耐えられるようにしておこう。



スキルクラック

スキルクラックとは、あらかじめ設定した敵を倒すことで、その敵が持つスキルを自分で使用可能にする能力だ。人間はレベルアップしても使えるスキルは増えないので、新しいスキルを覚えるには敵のスキルをスキルクラックするしかない。一度スキルクラックしたスキルは自由につけ替えることが可能となる。新しい敵が出現したら積極的にクラックするといいだろう。



スキルクラックして得たスキルは、チーム編成画面でキャラクターにセットすることができる。

◇スキルクラックの流れ

1 クラックしたいスキルを選択

スキルクラックを実行する場合、どのチームが何のスキルをクラックするか選択するところから始める。まずは準備メニューからスキルクラックの項目を選び、スキルクラックを設定するキャラクターを選択。スキルクラックはチーム単位で設定するので、ここにはリーダーのみが表示されている。キャラクターを決定すると今回のバトルパートでスキルクラックが可能なスキルが表示されるので、そこから覚えたいものをひとつ選択しよう。するとそのスキルを所持している悪魔が表示される。その悪魔を選択すれば1回のバトルパートの準備完了となるのだ。なお、1回のバトルパートでスキルクラックできるスキルは1チームにつき1個のみ。同じスキルを複数のチームでスキルクラックすることもできるので、連携して狙ってみよう。



複数のチームで同じ敵を狙った場合、いずれかのチームがその敵を倒せばクラック成功だ。



同じスキルを持っている敵が複数いる場合、どの敵からスキルクラックするかも選択する。

2 スキルを持つ悪魔を倒す

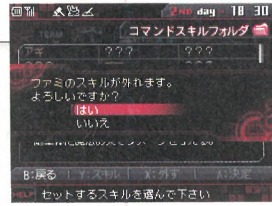
バトルが始まったら、スキルクラックを設定したチームで対象の敵に戦闘を仕掛けよう。クラックしたいスキルを持つその敵を倒せれば、スキルクラック成功だ。設定をしていないチームでうっかり倒してしまわないように気をつけたい。



スキルクラックを設定したチームなら、リーダー以外が対象を倒してもクラックは成功となる。

3 覚えたスキルをセットする

スキルクラックしたスキルは、その場でセットするかチーム編成画面でセットすると使用可能になる。ただし、スキルごとにセットするために必要な、力、魔、体、速の値が設定されていて、能力値がその段階まで成長していないとセットすることはできない。



クラックしたスキルは全員で共有するので、同じスキルを複数の人にはセットできない。

バトル画面

バトル中の画面には、フィールド画面と戦闘画面の2種類がある。フィールド画面でチームを動かし、射程範囲に入った敵に攻撃を仕掛けると戦闘画面に移行するのだ。それぞれのバトル画面で実行できることは数多くある。まずは画面の見方を確認し、どんなことができるのかを把握しておこう。

◇バトル画面の見方

フィールド画面



戦闘画面



1 行動順リスト
バトルパートに参加する全チームの行動順をリーダーのフェイスアイコンで示したもの。左側にいるチームから順番に行動することになる

2 コマンドメニュー
現在行動中のチームがフィールド画面で選択できるコマンド。チームに所属するキャラクターの能力によって内容が変化する

3 フィールド
バトルパートの舞台となる場所。Ⓑボタンでコマンドメニューを隠し、十字ボタンで画面をスクロールさせることができる。また、キャラクターの上でⓎボタンを押すと、行動中のチームの移動範囲が表示される

4 コマンドリスト
戦闘画面で選択できるコマンド。チームに所属するキャラクターのスキルによって内容が変化する。実行するとHPやMPを消費するコマンドは、消費HP、MPも併記されている

5 敵チーム
戦闘中の敵チーム。中央の敵がリーダーで、リーダーを倒すと左右の敵が残っていてもそのチームはマップから撤退する

6 自チーム
戦闘に参加している自チーム。中央がリーダーで、リーダーを倒されると左右の仲魔が残っていてもそのチームはマップから撤退する

7 HP／MP
キャラクターのヒットポイントとマジックポイント

8 ステータス異常アイコン
ステータス異常が発生した場合、それに対応したアイコン（→P27）が表示される

フィールド画面のコマンド

フィールド上で実行できる基本的なコマンドは「移動」、「攻撃」、「待機」の3種類。これは各チームが1ターンに1回ずつ選択できる。このほかに、リーダーと仲魔の回復系コマンドスキル、仲魔の種族特有スキル、リーダー固有の召喚と帰還コマンドがあるが、これは1ターンでひとりにつき1回選択可能だ。そのほかに、STARTボタンを押すとシステムコマンドが開ける。



待機コマンドを選ぶとそのチームの行動が終了する。何もせずに行動を終えることも可能だ。

◇行動コマンド

コマンド	意味
移動（→P25）	フィールド上を移動する。移動できる範囲は青いマス目で表示される
攻撃（→P26）	敵チームに攻撃を仕掛ける。射程範囲は赤いマス目で表示される
回復系コマンドスキル	チームに所属するキャラクターの回復系コマンドスキルを使用する
種族特有スキル	チームに所属する仲魔の種族特有スキルを使用する
帰還（→P28）	仲魔のみ実行可能。チームに所属している仲魔がストックに戻る
召喚（→P28）	リーダーのみ実行可能。ストックされている仲魔を呼び出し、チームに加える
待機	すべての行動を終了し、その場で待機する。実行するとつぎのチームの行動に移る

◇システムコマンド

コマンド	意味
中断セーブ	現在のデータを保存する。ここでセーブしたデータは、タイトル画面の「LOAD」ではなく、「CONTINUE」から再開することが可能
行動順確認	各チームが行動する順番とチームごとのステータスを確認する
勝敗条件	勝利条件、敗北条件を確認する。条件はバトルによって変化する
コンフィグ	COMPメニューのコンフィグと同じ機能を持ち、ゲーム環境を変更する
撤退	バトルを強制終了し、マップ画面に戻る。フリーバトルでのみ使用可能

移動

移動とはフィールド上のチームを動かすためのコマンド。選択するとフィールドを分割するマス目のうち移動可能な範囲のマス目が青く変化する。この範囲内で移動するマス目を選び、Ⓐボタンで決定するとチームがその場所まで移動する。つぎのコマンドを決定するまえならⒷボタンでキャンセルできるので、急に移動先を変更したくなっても安心だ。



チームの移動範囲は基本的にリーダーの移動力と同じだが、仲魔の種族によっては変化する。

移動範囲の変化について

フィールド上に配置された障害物は侵入不可であり、先に進むには迂回する必要がある。また、敵チームを飛び越えての移動も通常できないので、狭い地形に敵味方チームが複数配置されているとチーム本来の移動力が発揮できなくなる。さらに敵チームに囲まれるとその場から動けなくなってしまうので、全チームの位置関係は把握しながら動きたい。



狭い通路では敵味方が入り乱れる。敵に退路を断たれないよう、移動範囲には注意したい。

行動力について

移動に先駆けて、チームの行動する順番を決定するのが行動力だ。行動力はリーダー固有のステータスで、この数値とチームに所属するキャラクターの速の値が大きければ大きいほど、行動の順が早く回ってくる。また、移動や攻撃といったコマンドを実行するたびに行動力は減少し、減少後の行動力の値に応じて次回に行動する順番が決定することになる。



行動力ゲージ

行動するたびに逆にゲージは増加。ゲージが増えるほどつぎに回ってくる順番が遅くなる。

Pick up!

行動の順番を考える

待機を活用する

1回の行動で多くのコマンドを実行していると行動力の減少が激しくなり、つぎの順番が遅くなる。むだな行動は極力避け、待機を利用すること。



個別行動をひかえる

スキルの実行でも行動力は消費されてしまう。便利だからといって使いすぎるとつぎの行動順が遅くなり、不利な状況に追い込まれてしまうこともある。



行動順リストをよく見る

コマンドにカーソルを合わせると、その行動を取ったときのつぎの順番が行動順リストに表示される。敵よりも早く順番が来るように調整して動こう。



攻撃

攻撃を選択すると、射程範囲内にいる敵チームに戦闘を仕掛けられる。1回の戦闘は、基本的に敵味方のチームメンバーが1度ずつ攻撃すると終了だ。ここで敵チームのリーダーを倒すことができると、そのチームは消滅する。リーダーのみを倒してもいいが、それだと取得経験値やマッカが減ってしまうので、余裕があるならば左右の悪魔から倒していきたい。



チームにほかの悪魔がいるうちはリーダーへのダメージが減少してしまうことにも注意しよう。

敵に隣接して攻撃

通常、攻撃することができるのはそのチームに隣接するマス目に対してのみ。敵チームのすぐ隣りにいないと攻撃ができないので、あらかじめ移動しておく必要がある。



斜め方向への攻撃はできない。前後左右方向で敵チームと隣接するようにしよう。

離れた場所から攻撃

仲魔が遠距離攻撃を可能にする種族特有スキルを所持している場合、隣接していなくても、そのスキルの射程範囲内にいる敵チームを攻撃できるようになるのだ。



離れた場所から攻撃すれば、敵も遠距離攻撃ができない限り一方的にダメージを与えられる。

速とイニシアチブとEXTRA TURN

戦闘中の行動順は「速」の値に「イニシアチブ」というボーナス値を加えた数値で決まる。イニシアチブは基本的に攻撃を仕掛けた側にプラスされるので、こちらから攻めたほうが戦闘を有利に進められる。さらに戦闘開始時、もう1ターンの追加行動が可能になる「EXTRA TURN」が各キャラクターに発生することがある。これも速の値が高いほど発生しやすい。



EXTRA TURNと表示された者は、全員の攻撃が終わったあとに再度コマンドを選択可能だ。

種族特有スキルによるイニシアチブの変化

種族が妖獣と龍王の悪魔は独自にイニシアチブをアップする術を持つ。妖獣は妖気迅雷を使っているときにアップし、龍王は敵チーム迎撃時に随時自動的にアップする。



妖獣の妖気迅雷は大幅にイニシアチブがプラスされる。強敵と戦うときはぜひ使っておきたい。

EXTRA TURNの仕組み

EXTRA TURNは戦闘開始時以外にも敵の弱点を突くと発生し、逆に弱点を突かれると消滅。耐性がある攻撃を受けても発生し、逆に敵に耐性のある攻撃をすると消滅する。



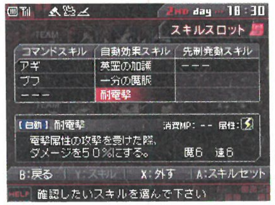
相手の弱点を突くとWEAKと表示され、高確率でEXTRA TURNが発生してくれるのだ。

属性と防御相性

攻撃スキルの属性は、おもに物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力という6つと、防御相性の存在しない万能に分類される。そして万能属性以外への防御相性には、反射、吸収、耐性、弱点、無効、一の6種類がある（→P13）。攻撃するまえにこれら敵の防御相性の情報を把握していないと、効率よく戦闘をこなせない。攻撃を仕掛けるときは相手の情報を調べたうえで、対応できるスキルや耐性があるチームで挑もう。戦闘では相手の弱点となるスキルを使って戦うのが常套手段となる。弱点を突けば大ダメージを与えられ、さらにはEXTRA TURNが発生しやすくなるので戦いを有利に進められるからだ。そのうえ、一気に敵を殲滅しやすくなるということは、戦闘後に手に入るマッカにボーナス（→P29）がつく確率が上がるということでもある。



弱点ではなくとも、物理攻撃時に一定確率で発生するCRITICALも大ダメージを与えられる。



人間の防御相性は自動効果スキルで変更できる。出現する悪魔の特徴に合わせて変えよう。

ステータス異常

戦闘中、敵によってはステータス異常を引き起こす攻撃を仕掛けてくることがある。ステータス異常は全部で10種類あり、それぞれ異なる効果が表われる。どのような種類があってどのように回復すればいいのか、ここでしっかりと把握しておきたい。ちなみに、バトルパートが終了すると、HPとMP、ステータス異常のすべてが自動で回復する。



いざというときのために、回復系スキルはチームでひとりは必ず持っておきたいところだ。

◇ステータス異常表

ステータス異常名	効果
死亡	HPがゼロになった状態で、死亡した仲魔は戦えなくなる。リーダーが死亡した場合はフィールドからチームが撤退する。リカームでフィールドに戻すことができる
石化	リーダーが石化するとチームは動けない。戦闘中行動ができず、CRITICAL攻撃を受けると即死することがある。アムリタや女神の慈愛で回復するほか、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
マヒ	戦闘中、4分の1の確率で行動できなくなる。また、通常攻撃、スキル攻撃の命中率、回避率が4分の1になる。アムリタや女神の慈愛で回復するほか、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
毒	行動が回ってくるたびに、HPが最大HPの8分の1ずつ減少。ただしHPがゼロになることはない。アムリタや女神の慈愛で回復するほか、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
封魔	スキルが封じられた状態。この状態になるとMPを消費するスキルが使えなくなる。アムリタや女神の慈愛で回復するほか、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
封技	コマンドスキルが封じられた状態。この状態になると、その戦闘中は通常攻撃しかできなくなる。戦闘が終了すると自動的に回復する
凍結	体が凍りついた状態。この状態になると戦闘中は行動不能となり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに物理属性が弱点となってしまう。戦闘が終了すると自動的に回復する
感電	感電している状態。この状態になると戦闘中は行動不能となり、敵の攻撃が必ず命中する。さらに物理属性が弱点となってしまう。戦闘が終了すると自動的に回復する
呪い	呪われた状態。この状態になるとHPとMPの回復ができなくなる。アムリタか女神の慈愛で回復するほか、行動順が回ってきたときに自然治癒することがある
寄生	寄生されてしまった状態。この状態のまま死亡すると、そのキャラクターから敵チームの増援となる蝿の子供が誕生してしまう。アムリタか女神の慈愛で回復する

特別なコマンド

フィールド画面で選択できるコマンドには、移動や攻撃といったチーム全体に関係するコマンドのほかに、リーダーもしくは仲魔だけが使える特別なコマンドがある。「帰還」と「召喚」がこれにあたり、実行することでバトルパート中にチームの仲魔を入れ替えられるのだ。どちらも使いどころが難しいが、状況に合わせてうまく使えばバトルを有利に進めることができる。



仲魔が帰還を実行した場合、リーダーが行動可能ならばすぐにほかの仲魔を召喚しておこう。

帰還

帰還は、チームに所属する仲魔が使える特別なコマンド。実行するとその仲魔がチームから外れ、ストックに戻ることになる。戦闘でダメージを受けて瀕死の状態になった仲魔がいたら、帰還を実行させることでそれ以上のダメージを受けないようにしてあげよう。戦況が好転したら、もしくは安全な場所に移動したら、再度仲魔を呼び出して回復するといい。



リカームなどの回復系スキルを持っていない場合、一時的に帰還して危機を回避させよう。

召喚

召喚はリーダーのみが使えるコマンドで、ストックされている仲魔の中から1体をチームに編入するというもの。仲魔が死亡したり、帰還させてチームに空きが生じていたら、召喚を実行して戦力補強を図るといい。ただし、ストックがゼロの場合やストック中の仲魔のHPがゼロの場合は召喚できない。あらかじめ多くの仲魔をストックしておくようにしておこう。



敵の弱点を攻撃することができる仲魔を状況に応じて召喚すると、戦闘が非常に楽になる。

Pick up!

ふたつの特殊コマンド

拾う

シナリオが進むと、持ち主のわからないCOMPが放置されたフィールドでバトルをすることがある。COMPをそのまま放置しておくとつぎからつぎへと悪魔が出現してくるので、できるだけすばやくCOMPの置かれたマスの上まで進み、「拾う」というコマンドを選択しよう。



COMPを拾うと悪魔出現の機能が停止して、さらなる悪魔の増援を食い止めることができる。

データ取得

特定のイベントバトルやフリーバトルでは、フィールド上にCOMPの拡張メモリーディスクが落ちていることがある。このマスの隣りまで進んで「データ取得」コマンドを実行すると、そのメモリーディスクに入ったデータを自分のCOMPにダウンロードすることができる。



メモリーディスクには未取得のスキルやマッカが入っている。見つけたら必ず拾っておきたい。

戦闘後のボーナス

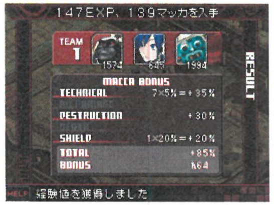
敵味方チームのキャラクターが1回ずつ、EXTRA TURNが発生したキャラクターは2回行動を終えるとその回の戦闘は終了となり、戦闘結果に基づいた精算が行なわれる。敵に与えたダメージや倒した敵に応じて経験値がプラスされ、倒した敵の数によってマッカが加算されるのだ。また、戦闘中のEXTRA TURNの増減に従ってマグネタイト（→P30）が手に入る。



戦闘を終えるとさまざまなボーナスが手に入る。何度も戦ってキャラクターを育てていこう。

マッカボーナス

基本的に戦闘で入手できるマッカは、倒した敵ごとに設定された額の総計だ。ところが、戦闘の展開次第では最終的に入手できるマッカの額が変化することがある。これは、戦闘を有利に進めればマッカにボーナスが加算され、危険な状況に追い込まれてしまうとマッカが減るという仕組みによるもの。マッカの増減には、以下に挙げた5つの要素が関係している。



うまくボーナスを利用していけば、1度の戦闘で多額のマッカを手に入れることができる。

TECHNICAL

敵味方のEXTRA TURNが増減したカウント数×5%のボーナスがプラスされる。敵のEXTRA TURNを消すか味方のEXTRA TURNを発生させるとカウント数がプラス1され、逆の場合だとカウント数がマイナス1されてしまう。

NO DAMAGE

ダメージを受けずに戦闘を終了すると20%のボーナスがプラスされる。すばやいキャラクターで相手の弱点を突き、敵チームが攻撃するまえに全滅させよう。遠距離攻撃は反撃を受けにくいので、このボーナスを狙いやすい。

DESTRUCTION

一回の戦闘で敵チームを全滅させると30%のボーナスがプラスされる。これを狙う場合も敵の弱点を突くことが重要となる。単体への攻撃よりも全体攻撃が可能なコマンドスキルを多用して効率的にダメージを与えていこう。

DEATH

戦闘中に自チームから死者が出ると、入手マッカが30%マイナスされてしまう。これは死者の数に応じて増え、ふたりなら60%も減額される。その戦闘中にリカームなどで復活させたとしても減額はされるので、残りHPには要注意。

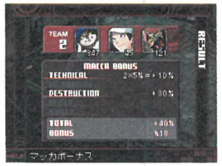
SHIELD

敵から攻撃をうけたときに無効、反射、吸収が発生した場合、20%のボーナスがプラスされる。反対にこちらの攻撃が敵に無効、反射、吸収されると20%マイナスとなる。効果は重複されず、上限は20%、下限はマイナス20%だ。

Pick up!

効率的にマッカを稼ぐには？

単独でボーナスを狙うよりも複数のボーナスを同時に出したほうが多額のマッカを入手できる。TECHNICALとSHIELDは同時に出しやすいので意識して狙っていきたい。



つねに20%増のボーナスは欲しい。戦い方次第では、通常の倍以上のマッカの入手も可能だ。

レベルアップ

戦闘で入手した経験値が一定に達するとキャラクターはレベルアップする。主人公の場合はレベルが上がるたびにボーナスポイントが1もらえ、力、魔、体、速のどれかへ好きなように振ることが可能だ。主人公以外の人間と仲魔は、レベルが上がると自動的にステータスが上昇する。ただし、上昇の傾向が微妙に違うので、それぞれの法則を理解しておきたい。



弱い敵と戦っても得られる経験値は少ない。強敵と戦うことで多くの経験値を得られる。

人間のレベルアップ

主人公以外の人間は、初期の能力値から力、魔、体、速いずれもほぼ平均的に上がっていくので、高レベルになってもそこまで能力値にかたよりが出ることはない。



成長させられるステータスは選べないが、くり返しレベルアップすることで確実に強くなる。

仲魔のレベルアップ

仲魔のレベルが上がったときは、その仲魔のいちばん数値の高い能力値がさらにアップすることが多い。レベルアップをくり返せば、ひとつの能力値が顕著に育っていく。



たとえ初めは弱くても、使い続けることで一芸に秀でた立派な悪魔に育ってくれるのだ。

マグネタイトとスキルセットボーナス

人間はスキルクラックしたスキルを自由につけ替えて使うことができるが、仲魔の場合は基本的にレベルアップでしかスキルを覚えない。しかし、戦闘で得たマグネタイトが一定値に達すると、バトル終了時に「スキルセットボーナス」が発生し、人間がスキルクラックしたスキルをひとつ仲魔に覚えさせられるのだ。

◇スキルセットボーナスの流れ

❶ マグネタイトをためてボーナスを発生させる

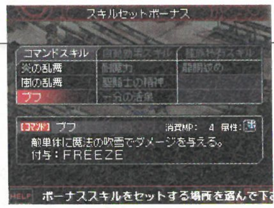
マグネタイトは、自チームにEXTRA TURNを発生させたり敵チームのEXTRA TURNを消滅させるとプラス1、その逆だとマイナス1される。敵チームの弱点を積極的に攻撃していけば、1回の戦闘でより多くのマグネタイトを得られることになる。



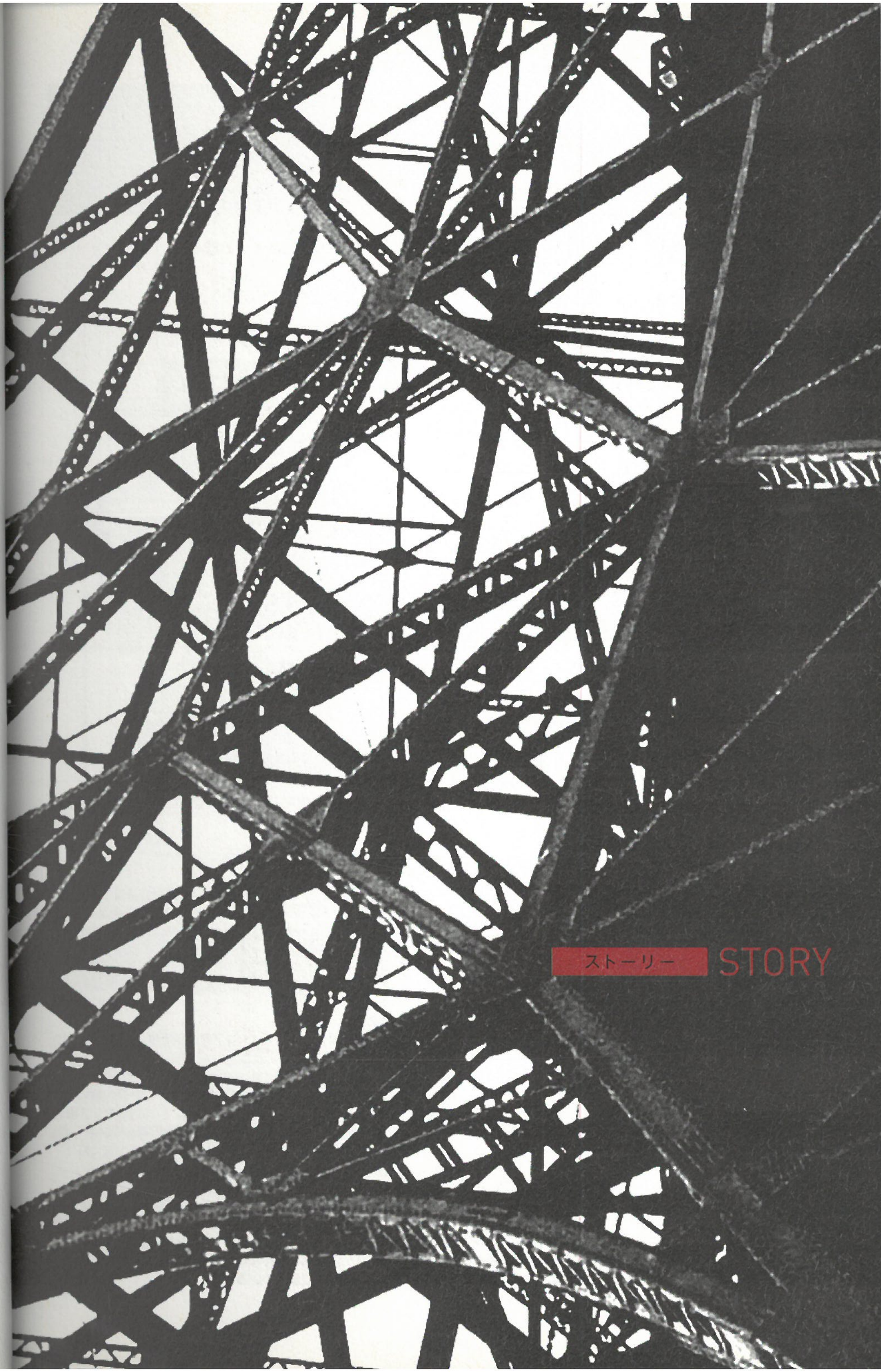
経験値やマッカとは違い、戦闘で得たマグネタイトの総量はゲーム中に知ることはできない。

❷ 仲魔に好きなスキルをセットする

マグネタイトがチームごとに一定量に達すると、戦闘終了後にスキルセットボーナスが発生。これまでにスキルクラックしたスキルをチームの仲魔ひとりにひとつセットできるのだ。セットできるのはコマンドスキルだけで、ほかのスキルはセットできない。



所持できるコマンドスキルは3つまでなので、いっぱいの場合は上書きするかどうか選択する。

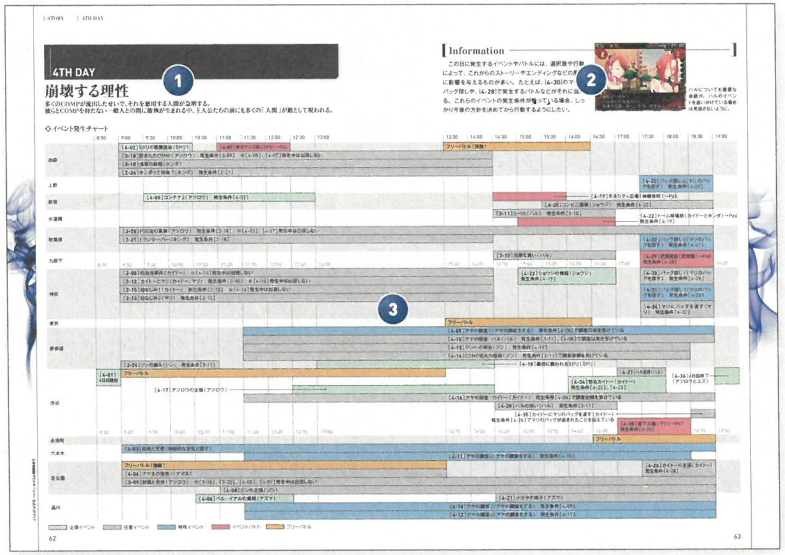


ストーリー　STORY

攻略ページの見方

ここからはストーリーの攻略に入るが、そのまえに攻略ページの見方を解説する。
イベント発生チャートやバトルマップ情報の見方、各データの意味を覚えて攻略に役立ててほしい。

◇イベント攻略ページの見方



❶ 日付と、日ごとにつけられたタイトル

❷ その日に起こる特徴的な事象や、プレイする際に注意すべき点などを解説

❸ イベント発生チャート
どの場所で、どの時間帯に、どんなイベントが発生するかをチャートとして記載。なお、イベントバーにはイベントの詳細を記載し、イベントの種類によってイベントバーを色で区別している。詳細は以下のとおり

- （緑）必須イベントを示す。ストーリーを進めるためには必ず発生させる必要がある。発生時間が限界に達すると、そのイベント以外は選択できなくなる
- （灰）任意イベントを示す。発生させなくてもゲームは進行するが、イベントによっては今後のストーリー展開やエンディングに影響する場合がある
- （青）時間が経過しない特殊イベント。マップ画面の行き先リストに青い文字で表示されるイベントを示している
- （赤）イベントバトルを示す。基本的にストーリーを進めるためには必ず発生させる必要があり、発生時間が限界に達するとそのバトル以外は選択できなくなる
- （橙）フリーバトルを示す。このバトルを選んでも時間が経過しない。発生させなくてもゲームは進行する

◇イベントバーの詳細

> ❶[4-24] ❷怒るカイドー（カイドー）
> 発生条件❸[4-22]、[4-23]

❶ イベント番号
その日に発生するイベントの通し番号

❷ イベントタイトル
発生するイベントのタイトルで、イベントの内容に沿った名称を記載をしている。なお、（　）内はマップ画面の行き先リストに表示される名称を記載している

❸ イベント発生条件
そのイベントを発生させるために、あらかじめ起こしておく必要があるイベント番号を記載している。発生条件を満たしていないとそのイベントは発生しない。発生条件の必要のないイベントには記載されていない。また、イベントバトルの場合は、バトル攻略のページ数を併せて記載している

◇バトル攻略ページの見方



❶ 発生日と発生時間
バトルが発生する日付と、開始時間を記載。[　]内は、イベント発生チャートにあるイベント番号

❷ バトル発生場所
バトルが発生する地名を記載。（　）内は、バトルの舞台となる場所

❸ 勝利条件と敗北条件
バトル開始時に提示される条件。勝利条件を満たすとミッションクリア、敗北条件を満たすとゲームオーバーになる

❹ バトルマップ
バトルの舞台となるマップの全景。バトルによってはCOMPが配置されていることがあるが、その場合はその旨が記載されている。なお、マップ上の記号の意味は以下のとおり

- ◆ 自軍の初期配置場所。この範囲内であれば、どのチームも好きな場所に配置できる
- ❶（茶）敵チームの初期配置場所。数字は下の敵チームデータと対応している
- ❶（橙）敵チームの増援出現場所。数字は下の敵チームデータと対応している
- ●（緑）NPCの配置場所。名前も併せて記載している
- ☆☆ メモリーディスクの配置場所や戦闘からの脱出ポイントを示す。敵や味方、NPCがマップを脱出する必要がある場合、詳しい場所を記載している。なお、脱出ポイントが複数ある場合、色で区別している

❺ 基本戦術
そのマップにおける有効な戦術やマップに出現する敵の特徴、注意点などを解説

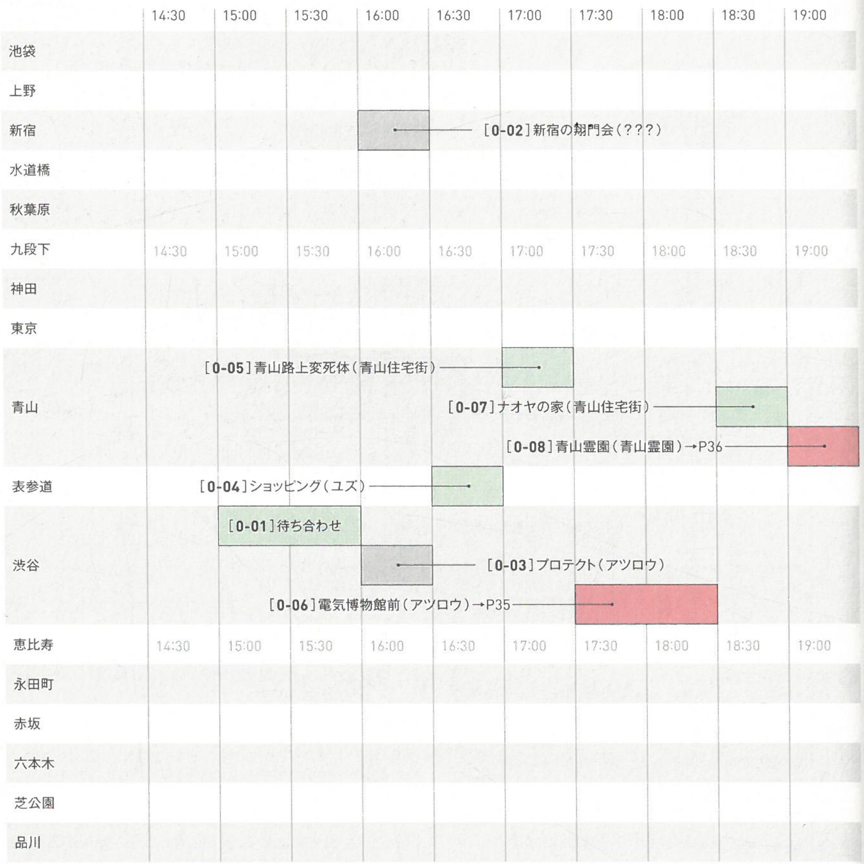
❻ 敵チームデータ
そのマップに登場する敵の情報。番号は❹のバトルマップ上のものと対応しており、増援を含めて同じ編成のチームがある場合、同じ番号で記載している。チームは1体から3体で構成され、地色が青のものがリーダーであることを示す。なお、移動力は飛翔および混沌の波動というチーム内の悪魔のスキルを反映したあとの数値

day BEFORE

日常の終焉

ナオヤから受け取った、3台のCOMPに施されたプロテクトの解除に成功した主人公たち。
そのCOMPを開いた瞬間、彼らが過ごしてきた平凡で穏やかな日常は終焉を迎えるのであった……。

◇イベント発生チャート



Information

プロローグとなる序章のため、イベントは非常に少ない。ほぼ1本道でシナリオは進むので、特別悩むことはないだろう。この日は基本的なゲームの流れを理解して、今後の日々をスムーズにを進められるようにしておこう。また、[0-06]や[0-08]の戦いではバトルシステムのチュートリアルも発生するので、しっかり覚えておきたい。



選択肢も多く出現するが、友好度に関係するのは[0-08]終了時のアマネに関するものだけだ。

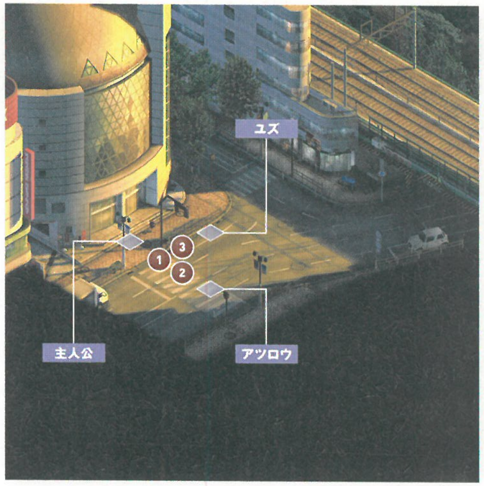
BATTLE

day BEFORE

17:30~18:00

[0-06]

渋谷(電気博物館前)



【勝利条件】
全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
主人公たちいずれかの死亡

【それぞれ個別に悪魔に対処する】

3体の悪魔のまわりを主人公たちが取り囲んだ状態で初めての戦闘がスタートする。最初は通常攻撃のアタックしか選択できないが、対する悪魔は主人公たち以上に弱いので、単純にアタックを選択していけば負ける心配はない。主人公はコボルト、アツロウはカブソ、ユズはピクシーと、目の前にいる悪魔を各個撃破していこう。



コボルトは凶化を使って攻撃してくるが、ガードは必要ない。ガンガン攻めて倒そう。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
1	2	2	闘鬼	コボルト	24	8	3	3	4	2	ー	弱	ー	ー	ー	弱	凶化
2	2	2	魔獣	カブソ	23	21	3	6	4	1	ー	耐	ー	弱	ー	耐	獣の跳躍
3	3	2	妖精	ピクシー	23	27	2	7	4	1	ー	弱	ー	耐	ー	ー	おまじない

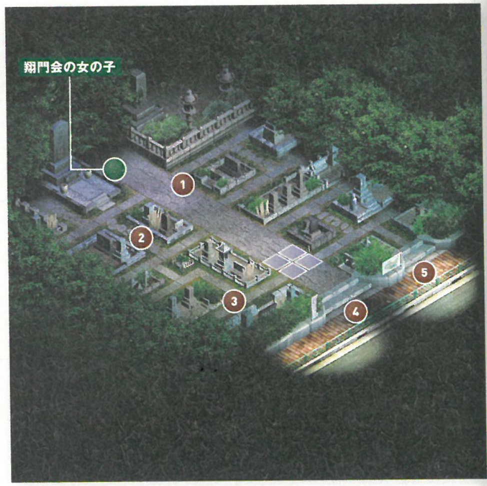
BATTLE

day BEFORE

19:00

[0-08]

青山
(青山霊園)



【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

主人公、アツロウ、ユズの全滅

ウェンディゴは放置する

マップの奥にいるウェンディゴは、現時点の主人公たちでは絶対に倒せないので、味方として登場する翔門会の女の子(アマネ)に任せよう。それ以外では、攻撃力が高く呪縛も使ってくるオーガが強敵。幸いオーガは火炎や電撃に弱いので、覚えたばかりのジオやアギなど、コマンドスキルを有効に使って優先的に倒していくといい。



あまりスタート地点から動かずに、接近してきた悪魔を1チームずつ確実に倒していこう。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
1	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	246	48	8	5	7	7	―	弱	反	―	―	無	耐氷結、呪縛
		3	邪鬼	オーガ	49	7	7	4	3	0	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
2	4	2	妖精	ピクシー	30	27	3	7	4	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、おまじない
		3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
3	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
4	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
		3	邪鬼	オーガ	49	7	7	4	3	0	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
5	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化

column 1

デビオクを活用して仲魔を増やそう

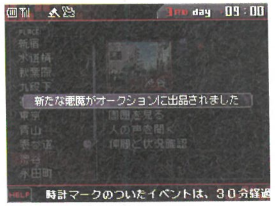
1日目の9:00以降に渋谷でカイドーと出会うイベントを終えると、COMPを介して行なわれる悪魔オークション、"デビオク"への参加が可能になる。仲魔獲得の手段であるデビオクは、ストーリーを進めていくうえで非常に重要なシステムとなる。1日目を始めるまえに、ここで紹介しているデビオクのコツを一読して、仲魔の獲得に役立ててほしい。



オークションで使用するマッカは悪魔を倒すと入手できる。時間の経過しないフリーバトルで稼ごう。

悪魔を倒して出品時期を早めよう

オークションに出品される悪魔の種類は、特定の日時になるか、今後出品予定のある悪魔をバトルで倒すと増える。合体で生み出せる悪魔は出品される悪魔の種類に比例して増えていくので、各バトルで見たことのない悪魔が出現したら必ず倒しておこう。ただし、目当ての悪魔がチームリーダーでない場合、リーダーのみを倒してチームを撃破してしまうと出品されないことに注意。



出品される悪魔の種類が増えると写真のような通知が届く。さっそくデビオクをのぞいてみよう。

同じ悪魔を何体か用意しておこう

一部の悪魔を除けば、同じ悪魔は何体でも所持可能なので、使い勝手のいい悪魔はデビオクを利用して複数体用意しておくといい。デビオクに出品される悪魔はゲーム内時間で30分ごとに更新されるので、時計マークのあるイベントをひとつこなすか、自分で時間を進めるといい。時間が経過するごとにデビオクを確認して、便利な悪魔の入手チャンスを逃さないようにしよう。



移動力アップに役立つ霊鳥、妖獣、幻魔、魔獣や回復能力にたけた妖精、鬼女は何体いても困らない。

即決金額の8割を目安に入札

デビオクでは、制限時間内であれば好きなタイミングで何度でも入札できるが、徐々に値段を上げていくとファイナルビッド(→P18)になりやすく、結果的に落札価格が即決金額を超えていたり、競り負けたりすることがある。これを防ぐためには、開始直後に多額の入札をしてほかの入札者を降参させてしまうといい。その際、即決金額の8割以上を目安に入札すると成功率が高い。



半端な入札は損になることが多い。即決金額の8割で決まらなければ、つぎは9割で入札してみよう。

1ST DAY

東京封鎖

周囲で何が起こっているのかわからない状態で、主人公たちは不安を抱えながら一夜を過ごす。
そして情報を集めていくと、なぜか自衛隊によって東京の山手線内が完全に封鎖されたことを知る。

◇イベント発生チャート



Information

1日目のイベントはとくに複雑に絡み合ってはいないので、好きな順番に発生させていけば問題ない。この日は、のちのシナリオに関係してくる多くの人物が登場するので、しっかりチェックしておこう。なお、ここからフリーバトルやデビオク、邪教の館.exeが登場する。バトルで出現する敵も強くなってくるので、しっかり準備しておこう。



ハルやアマネの友好度に関係する選択肢が多い。同意しておくと友好度が上がるのだ。

BATTLE

1ST DAY

11:00~12:00

[1-08]

新宿（チネシティ広場）



☆ 脱出ポイント

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破。もしくは主人公たちが脱出する

【敗北条件】

主人公たちの全滅

【3体編成チームに気をつけよう】

味方の初期配置の位置が離れているので、バトルが始まったら早めに合流し、1チームずつ確実に倒していこう。ここではモー・ショボーとワイラが初登場するほか、3体編成のチームが登場し、悪魔の数も多い。目立った強敵はいないが、味方が育っていないと苦戦をしいられるので、フリーバトルで少しレベルを上げてから挑戦するといい。



モー・ショボーはブフを使い、ディアで回復するイヤな相手。戦うときは集中して攻撃を。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
1	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
		3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
2	4	2	妖精	ピクシー	30	27	3	7	4	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、おまじない
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
3	5	2	妖精	ピクシー	30	27	3	7	4	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、おまじない
		3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
4	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
5	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
		2	妖精	ピクシー	30	27	3	7	4	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、ジオ、おまじない
6	3	9	妖獣	ワイラ	155	62	7	8	5	5	―	弱	―	―	―	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷

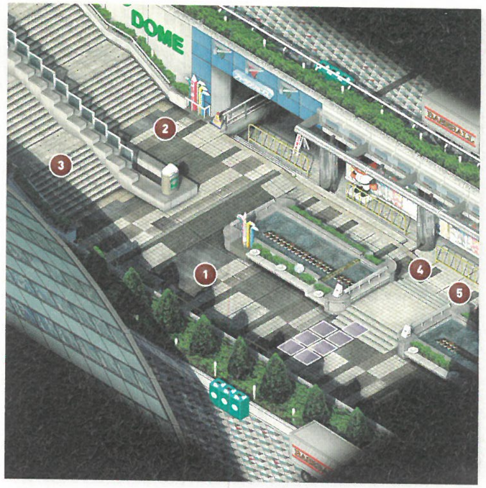
BATTLE

1ST DAY

12:30~13:00

[1-11]

水道橋（ドーム球場前）



【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

主人公たちの全滅

【ウェンディゴは最初に倒そう】

前日に登場したウェンディゴが再登場する。味方の初期配置の目の前にいるので、戦闘開始とともに全員で接近、集中攻撃して早めに倒そう。ウェンディゴは火炎に弱いので、アギが使える仲魔をチームに多めに加えておくと有利だ。ウェンディゴを倒せば、残りの敵はとくに問題ない。接近してきたところを各個撃破していけばOKだ。



ウェンディゴのチームにはモー・ショボーもいる。余裕があるなら倒して経験値を稼ごう。

◇敵チームデータ

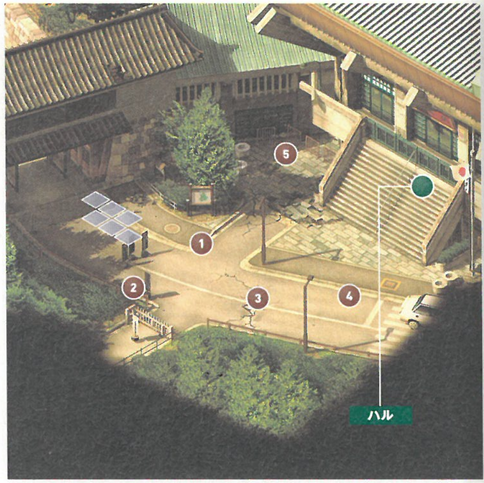
No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、アムリタ、飛翔
1	4	17	邪鬼	ウェンディゴ	202	44	8	5	10	11	―	弱	無	―	―	無	ブフ、氷の乱舞、耐氷結、呪縛
		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、アムリタ、飛翔
		2	魔獣	カブソ	33	21	4	6	4	4	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
2	4	2	妖精	ピクシー	30	27	3	7	4	4	―	弱	―	耐	―	―	ディア、おまじない
		2	魔獣	カブソ	33	21	4	6	4	4	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
3	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	―	弱	―	―	―	弱	凶化
		4	邪鬼	オーガ	72	8	9	4	5	2	―	弱	耐	弱	弱	―	騎士の精神、呪縛
		2	魔獣	カブソ	33	21	4	6	4	4	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
4	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		2	魔獣	カブソ	33	21	4	6	4	4	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
		8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	―	弱	―	―	―	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
5	3	8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	―	弱	―	―	―	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
		8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	―	弱	―	―	―	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷

BATTLE

1ST DAY

16:30~17:00

[1-21]



九段下（武芸館前）

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

ハルの死亡。主人公たちの全滅

【すばやくハルのもとに向かおう】

最大の目的はハルの救助。1チームはハルのいる場所に急行させ、ハルに攻撃を加える敵を排除させること。残りの2チームは、ほかの敵を各個撃破していこう。なお、救助に向かうチームには、飛翔や妖気迅雷を持つ仲魔を入れておくと移動が楽になる。また、回復スキルを持つ仲魔を入れて、ハルを回復しながら戦うと安全だ。



ハルは約3回攻撃を受けると死亡してしまう。そのため、最優先でハルのもとに向かおう。

◇敵チームデータ

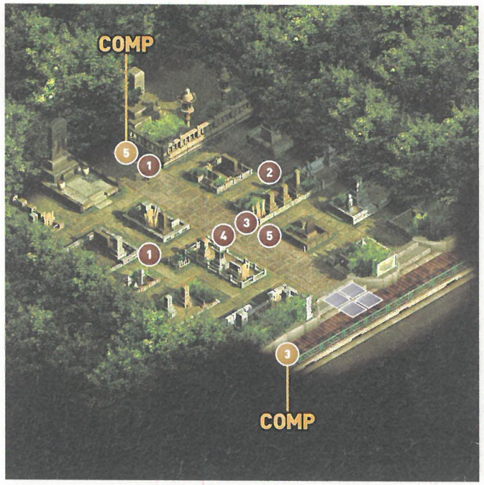
No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
1	3	7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
		7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
		9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
2	3	9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
3	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
4	3	7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
		7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
		8	邪鬼	オグン	104	11	10	3	5	6	ー	耐	弱	ー	ー	無	怒りの一撃、騎士の精神、呪縛
5	3	10	闘鬼	ビルヴィス	126	7	7	4	8	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	邪鬼	オグン	104	11	10	3	5	6	ー	耐	弱	ー	ー	無	怒りの一撃、騎士の精神、呪縛

BATTLE

1ST DAY

17:30~18:30

[1-22]



青山（青山霊園）

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

主人公たちの全滅

【COMP回収はしなくてもOK】

このステージの特徴は、マップの2ヵ所に敵の増援が出現するCOMPが配置されていること。増援を出現させたくなければ、COMPを回収するチームを早めに派遣して回収してしまおう。なお、COMPを回収しなくても、出現している敵を全滅させればクリアとなるので、殲滅力に自信があるならば敵への攻撃に専念してもいい。



ヘアリージャックは物理攻撃に耐性がある。弱点である電撃系のスキルで対処すること。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	ー	耐	弱	ー	ー	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍
1	3	9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	鬼女	キキーモラ	75	62	5	9	5	7	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
		8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
2	3	9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	ー
		8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
3		7	妖獣	ワイラ	78	35	6	7	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、妖気迅雷
3	3	8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
		8	妖獣	ワイラ	84	40	6	8	5	5	ー	弱	ー	ー	ー	無	ザン、英霊の加護、妖気迅雷
		8	邪鬼	オグン	104	11	10	3	5	6	ー	耐	弱	ー	ー	無	怒りの一撃、騎士の精神、呪縛
4	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		8	邪鬼	オグン	104	11	10	3	5	6	ー	耐	弱	ー	ー	無	怒りの一撃、騎士の精神、呪縛
5		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
5	5	7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔
		7	霊鳥	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、ディア、アムリタ、飛翔

2ND DAY

出口を求めて

余命が残り1日となり、山手線の外側に出るための抜け道がないか必死に探す主人公たち。
そんな中、ほかにも悪魔を召喚できるCOMPを持った人間や、COMPを操る悪魔までもが存在することを知る。

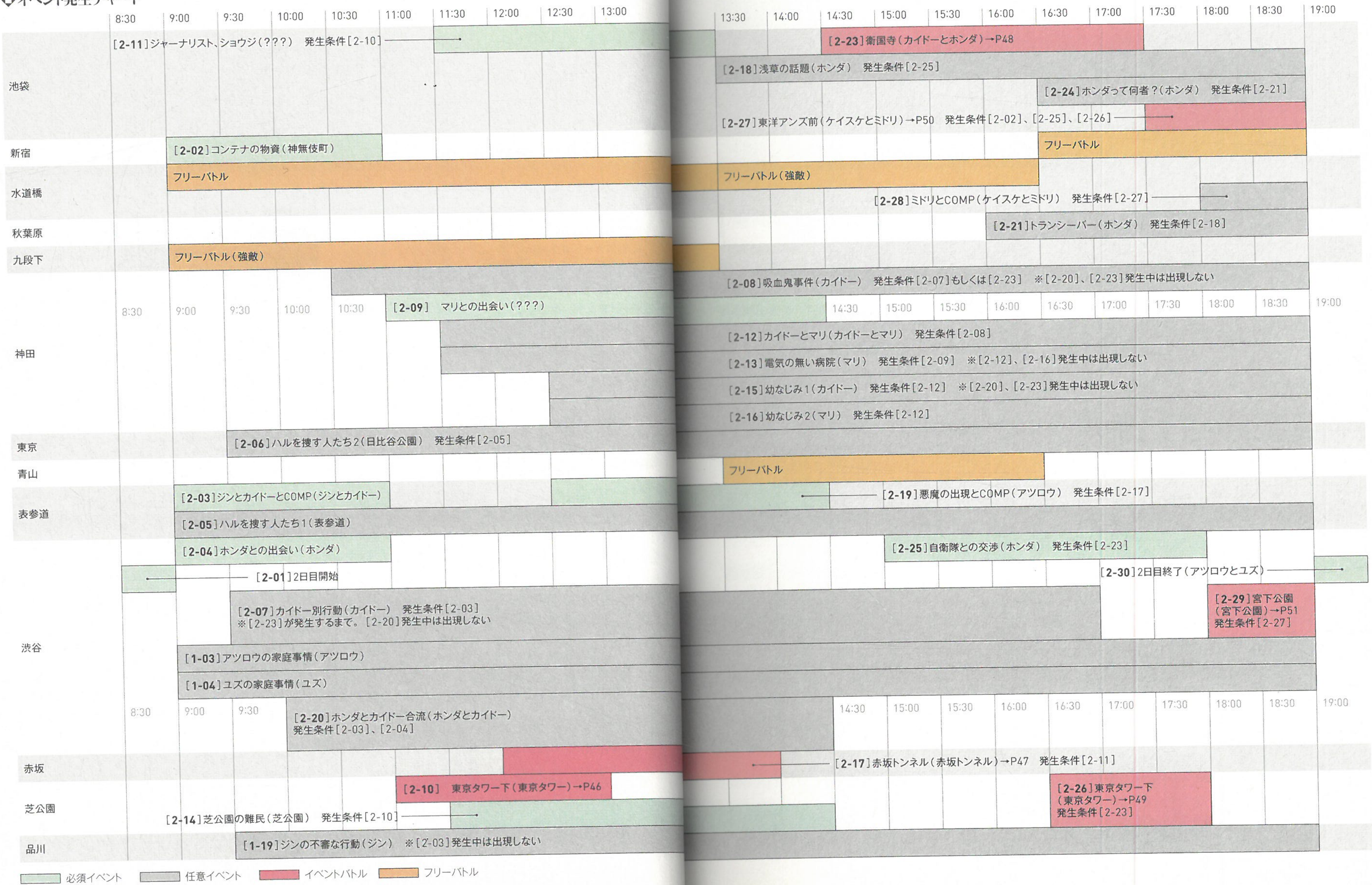
Information

必須イベントに加え、任意イベントが数多く発生するようになる。すべての任意イベントを発生させることは時間的に不可能なので、どのキャラクターをメインに追いかけていくか、しっかり決めてイベントを発生させていくように。なお、カイドーが関連するイベントの選択肢では、ハッキリした返答の選択肢を選ぶと友好度が上がりやすい。



[2-29]の戦闘は必ずこなす必要はない。出現する悪魔は強力なので、避けてしまってもいい。

◇イベント発生チャート



BATTLE

2ND DAY

11:00~12:00

[2-10]

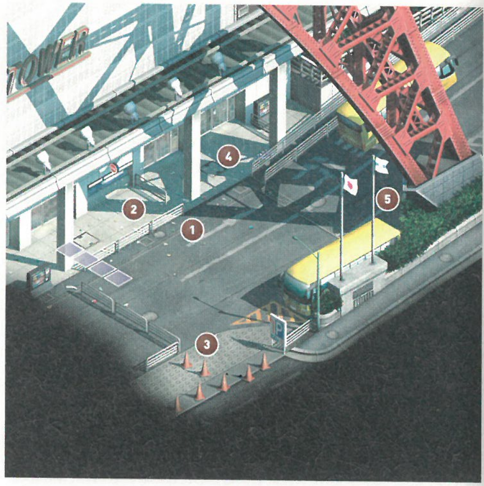
芝公園（東京タワー下）

【勝利条件】

全ての悪魔使いの撃破

【敗北条件】

主人公たちの全滅



【射程の長い悪魔に注意】

ここでは人間である外道悪魔使いが相手。とはいえ、いままでの悪魔と同じように戦っても問題ないので、ガンガン攻めて倒してしまおう。ここで注意したい悪魔はトウビョウ。種族特有スキルの邪念の波動によりチームの攻撃射程が2になるので、中途半端に接近すると一方的に攻撃されてしまう。戦う場合は一気に接近して優先的に倒そう。



外道悪魔使いは倒しても死ぬことはない。捨て台詞を吐いてマップから去っていくのだ。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		11	妖獣	ガルム	110	22	11	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、反撃、騎士の精神、妖気迅雷
1	3	11	人間	外道悪魔使い	138	16	10	5	7	5	―	―	―	―	―	―	怒りの一撃、一分の活泉、S軽業の秘宝
		14	邪龍	トウビョウ	132	42	7	7	6	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		9	幻魔	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
2	3	10	人間	外道悪魔使い	96	30	8	5	6	7	―	―	―	―	―	―	英霊の加護、S疾風の秘宝
		9	幻魔	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	―	耐	弱	―	―	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍
3	3	12	人間	外道悪魔使い	133	17	10	5	7	6	―	―	―	―	―	―	怒りの一撃、S的中の秘宝
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	―	耐	弱	―	―	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍
		9	神獣	ヘケト	90	34	7	8	6	4	―	弱	無	耐	―	弱	ブフ、アムリタ、騎士の精神、瞬転の舞
4	3	10	人間	外道悪魔使い	96	30	8	5	6	7	―	―	―	―	―	―	英霊の加護、S疾風の秘宝
		10	神獣	ヘケト	96	36	8	8	6	4	―	弱	無	耐	―	弱	ブフ、ディア、アムリタ、瞬転の舞
		10	鬼女	キキーモラ	75	62	5	9	5	7	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
5	2	9	人間	外道悪魔使い	90	28	8	5	6	6	―	―	―	―	―	―	英霊の加護
		10	鬼女	キキーモラ	75	62	5	9	5	7	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

BATTLE

2ND DAY

12:00~13:30

[2-17]

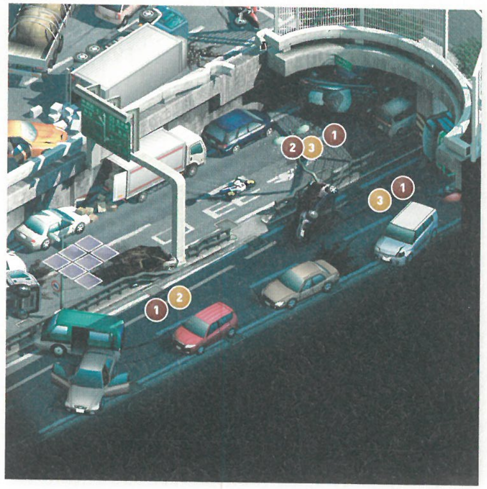
赤坂（赤坂トンネル）

【勝利条件】

全てのCOMPを破壊し、全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

主人公たちの全滅



【飛翔による移動でショートカット】

ガギソンが持つCOMPの破壊が目的だが、ガギソンを倒せばCOMPは自動的に破壊されるので、特別な行動は必要ない。ガギソンは動かないが、マップには障害物が多く接近しにくい。障害物を飛び越えて移動できる飛翔などのスキルを持った仲魔のいるチームがいれば、増援を呼ばれるまえに接近できてすばやく倒すことができる。



マップが狭く、チームが詰まりやすい。飛翔を持つ仲魔がいるチームをひとつは用意したい。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		11	妖獣	ガルム	110	22	11	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
1	3	12	堕天使	ガギソン	125	40	7	8	7	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		11	妖獣	ガルム	110	22	11	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
		9	幻魔	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
2 / 2	3	9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	―	耐	耐	弱	無	―	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		9	幻魔	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	―	耐	弱	―	―	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍
3	3	9	闘鬼	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	―	耐	耐	弱	無	―	英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	―	耐	弱	―	―	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍

BATTLE

2ND DAY

14:30~17:00
[2-23]

池袋
(衛国寺)



【勝利条件】
全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
主人公たちの全滅

【スキルを持つ敵をさきに倒そう】

NPCとして登場するカイドー、ホンダのふたりと協力して戦うマップ。ここでは、ふたりの近くにスキルクラックの対象となる敵が多い。放っておくとふたりに倒されてしまうので、スキルクラックしたい場合は開始直後から前進して敵に近づこう。移動距離をのばせる獣の跳躍や妖気迅雷などのスキルを持った仲魔を用意しておくと便利だ。



カイドーとホンダはかなり強い。フォローしなくてもどんどん敵を倒していってくれる。

◇敵チームデータ

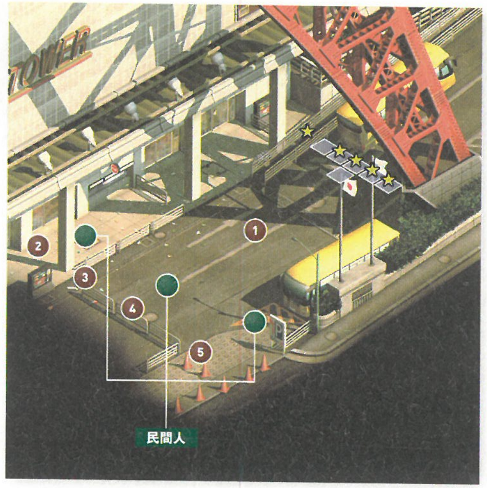
No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		10	幻魔	ジャンバヴァン	152	13	10	3	10	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
1	3	15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	―	―	弱	無	―	―	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
		9	幻魔	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	―	―	弱	弱	耐	―	アギ、騎士の精神、夢幻の具足
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
2	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
3	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
4	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		12	女神	サラスヴァティ	90	76	5	12	6	5	―	弱	―	―	耐	無	ディア、嵐の乱舞、耐衝撃、女神の慈愛
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
5	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
6	3	12	堕天使	ガギソン	125	40	7	8	7	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		10	魔獣	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	―	耐	弱	―	―	怒りの一撃、毒追加、獣の跳躍
		10	鬼女	キキーモラ	75	62	5	9	5	7	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
7	9	12	堕天使	ガギソン	125	40	7	8	7	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		10	鬼女	キキーモラ	75	62	5	9	5	7	―	―	―	―	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
8	3	12	堕天使	ガギソン	125	40	7	8	7	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷

BATTLE

2ND DAY

16:30~17:30
[2-26]

芝公園
(東京タワー下)



☆脱出ポイント

【勝利条件】
全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
悪魔に逃げられる。民間人の死亡。主人公たちの全滅

【早めに敵の注意を引きつけよう】

民間人と敵は脱出ポイントに向かって移動する。敵が民間人に追いつくと攻撃を加えるので、民間人が倒されないように早めに敵と民間人との間に入って攻撃を阻止しよう。なお、敵はこちらから攻撃を仕掛けない限り民間人を優先して狙い続ける。そのため、いち早く敵に攻撃を加え、敵の注意を民間人からこちらに引きつけてやること。



民間人は2回ほど攻撃されるとアウト。それまでに敵を倒すか、回復で民間人をフォローしよう。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、英霊の加護、夢幻の具足
1	3	15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	―	―	弱	無	―	―	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
		15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	―	―	弱	無	―	―	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
2	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		11	妖獣	ガルム	110	22	11	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
3	3	12	堕天使	ガギソン	125	40	7	8	7	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		11	妖獣	ガルム	110	22	11	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
4	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化
5	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化

BATTLE

2ND DAY

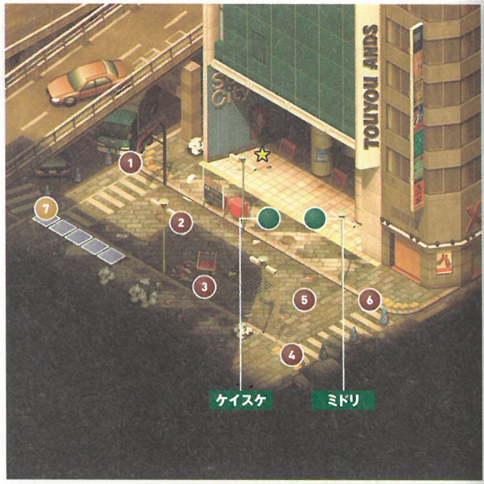
17:30~18:30

[2-27]

池袋 (東洋アンズ前)

【勝利条件】
全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
ケイスケ、ミドリの死亡。主人公たちの全滅



☆ミドリ脱出ポイント

ケイスケを孤立させないように

ケイスケはマップ中央の敵から攻撃されやすい場所に進むので、3チームのうち主力2チームはケイスケのほうに向かって移動し、協力して周囲の敵に対応しよう。残りの1チームはミドリをフォローするために、ミドリ脱出ポイントへ向かって移動し、❶を倒してから主力チームに合流すること。なお、ここではアツロウの出撃が必須条件となる。



ケイスケは平均的な力を持っているが、集中攻撃を受けるとキツい。早めに救出へ向かおう。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
❶	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、耐魔力、おまじない
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、アギ、夢幻の具足
❷	3	17	鬼女	リリム	132	77	7	11	8	7	―	―	弱	無	―	―	クロスレイ、ジオ、耐電撃、献身
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、アギ、夢幻の具足
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化
❸	3	17	邪龍	トウビョウ	158	50	8	8	7	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、封魔追加、邪念の波動
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、英霊の加護、夢幻の具足
❹	3	17	邪龍	トウビョウ	158	50	8	8	7	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、封魔追加、邪念の波動
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、英霊の加護、夢幻の具足
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
❺	3	17	邪龍	トウビョウ	158	50	8	8	7	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、封魔追加、邪念の波動
		13	妖獣	ガルム	123	25	13	3	6	7	―	耐	弱	―	弱	耐	アギ、見覚えの成長、反撃、妖気迅雷
		15	堕天使	ガギソン	151	48	8	9	8	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
❻	3	17	鬼女	リリム	132	77	7	11	8	7	―	―	弱	無	―	―	クロスレイ、雷の乱舞、ジオ、耐電撃、献身
		15	堕天使	ガギソン	151	48	8	9	8	6	―	―	―	―	弱	―	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	ディア、ジオ、耐魔力、龍胴絞め
❼	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	―	―	弱	耐	―	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	―	―	―	反	弱	耐	ディア、ジオ、耐魔力、龍胴絞め

BATTLE

2ND DAY

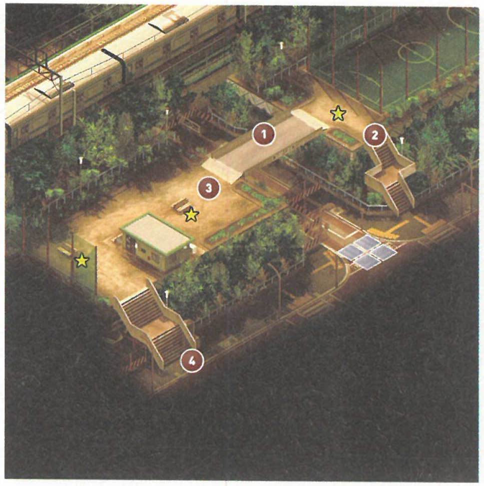
18:00~18:30

[2-29]

渋谷 (宮下公園)

【勝利条件】
オタカラの発見。ゴーストQの撃破もしくはゴーストQが立ち去る

【敗北条件】
主人公たちの全滅



☆メモリーディスク

オタカラ目的のボーナスステージ

メモリーディスクは全部で3個ある。しかし、どこから調べても1個目と2個目にはオタカラが入っておらず、ハズレとしてゴーストQが出現してしまう。ゴーストQは2回連続攻撃や全体攻撃を駆使してきて非常に強いので、よほどレベルが上がっていない限り戦闘は避けたいところだ。そこで、ここではゴーストQの移動力がゼロということを利用する。まずは、メモリーディスクの隣りでいったん待機。つぎのターンの行動でメモリーディスクを調べ、そのまま移動して距離を取れば、ゴーストQと戦わずしてメモリーディスクを調べることが可能となる。なお、最初から出現している❶のゴーストQに約10回順番が回ると、強制的にバトルが終了してしまうのですばやく行動するように。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
❶	0	27	魔人	ゴーストQ	???	???	11	11	10	11	―	―	耐	耐	―	耐	クロスレイ、暴れまくり、毒追加、獣の眼光
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	―	―	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
❷	4	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	―	―	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、英霊の加護、夢幻の具足
❸	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		16	幻魔	トラロック	138	70	10	9	7	6	―	耐	弱	―	―	耐	炎の乱舞、英霊の加護、夢幻の具足
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化
❹	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	―	反	弱	―	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化

3RD DAY

ベル・デル

余命がゼロとなったこの日、主人公たちの前にベル・デルと名乗る悪魔が出現する。いっさいの攻撃を受けつけないこの不死身の悪魔に打ち勝つため、主人公たちは情報集めに奔走する。

[Information]

ベル・デルを倒すためのヤドリギ探しや人助けをするミドリのフォローなど、やることが多いので、チャートを参考にしながら発生させたいイベントの計画を立てて行動しよう。バトルでは、誰かが死亡すると敗北となるものが多い。その場合殲滅力がカギになるので、フリーバトルを活用して主人公たちを成長させておくように。



[3-19]は必須バトルではなく、物語に大きな変化はない。余裕があれば発生させてみよう。

◇イベント発生チャート

8:30 | 9:00 | 9:30 | 10:00 | 10:30 | 11:00 | 11:30 | 12:00 | 12:30 | 13:00 | 13:30 | 14:00 | 14:30 | 15:00 | 15:30 | 16:00 | 16:30 | 17:00 | 17:30 | 18:00 | 18:30 | 19:00

地域	イベント
池袋	フリーバトル
	[3-18]託されたCOMP（アツロウ） 発生条件[3-05] ※[3-14]発生中は出現しない
	[2-18]浅草の話題（ホンダ） ※[3-22]発生中は出現しない
	[2-24]ホンダって何者？（ホンダ） 発生条件[2-21] ※[3-22]発生中は出現しない
	[3-05]失踪した知人（アツロウ） ※[3-14]発生中は出現しない
	[3-12]東洋アンズ前（ミドリ）→P55 発生条件[3-06]
新宿	フリーバトル（強敵）
	[3-21]ミドリとジャックフロスト（ミドリ） 発生条件[3-19]
	[3-06]ナオヤ目撃（ナオヤ） 発生条件[3-04]
	[3-28]ベルの王（？？？） 発生条件[3-27]
水道橋	**[3-11]**D−VA（ハル） 発生条件[3-10]
	[3-16]ヤドリギ探し2（ヤドリギの情報を探す） 発生条件[3-15]
	[3-19]ドーム球場前（ミドリ）→P56
秋葉原	**[2-21]**トランシーバー（ホンダ） 発生条件[2-18] ※[3-22]発生中は出現しない
	[3-20]PSE法の真実（アツロウ） 発生条件[3-18]
九段下	**[3-10]**危険な臭い（ハル） 発生条件[3-07]
	[3-17]ヤドリギ探し3（ヤドリギの情報を探す） 発生条件[3-16]
	[3-23]武芸館前（武芸館）→P58 発生条件[3-22]
神田	**[3-02]**ショウジと情報交換（ショウジ）
	[2-08]吸血鬼事件（カイドー） ※[3-22]発生中は出現しない
	[2-12]カイドーとマリ（カイドーとマリ） 発生条件[2-08] ※[3-22]発生中は出現しない
	[2-15]幼なじみ1（カイドー） 発生条件[2-12] ※[3-22]発生中は出現しない
	[2-16]幼なじみ2（マリ） 発生条件[2-12]
東京	**[2-06]**ハルを捜す人たち2（日比谷公園） 発生条件[2-05]
	フリーバトル
	[3-07]野外音楽堂（ハル）→P54
青山	**[3-27]**青山霊園（青山霊園）→P60
表参道	**[2-05]**ハルを捜す人たち1（表参道）
	[3-03]期待と裏切り（怪しい男と話す）
	[3-08]封鎖の影響（ジン）
	[3-24]ジンの頼み（ジン） 発生条件[3-11]
渋谷	**[3-01]**3日目開始
	[3-13]子供救出（宮下公園） 発生条件[3-04]
	[3-29]3日目終了（アツロウとユズ）
	[3-22]宮下公園（カイドーとホンダ）→P57
永田町	**[3-15]**ヤドリギ探し1（ヤドリギの情報を探す） 発生条件[3-14]
	[3-25]特別隊の調査（イヅナと？？？） ※[3-23]を見るまで
	[3-26]霞ヶ関（ヤドリギの情報を探す）→P59 発生条件[3-17]、[3-23]
赤坂	**[3-04]**イヅナと接触（赤坂トンネル） 発生条件[3-02]
芝公園	**[3-09]**封鎖と余命（アツロウ） 発生条件[3-04] ※[3-05]、[3-14]、[3-18]、[3-20]発生中は出現しない
	フリーバトル（強敵）
	フリーバトル
品川	**[3-14]**COMP解析（アツロウ） 発生条件[3-12]

必須イベント　任意イベント　特殊イベント　イベントバトル　フリーバトル

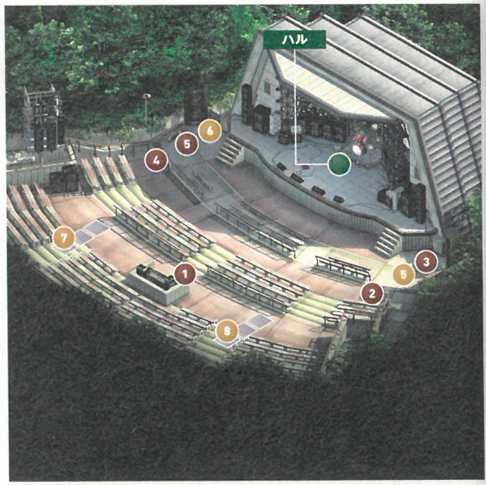
BATTLE

3RD DAY

10:00~12:00

[3-07]

東京 (野外音楽堂)



【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

ハルの死亡。主人公たちの全滅

迅速な移動がハル救出のポイント

ハルの死亡が敗北条件にあるので、いち早くハルの救出に向かおう。ただし、このマップは通路が狭く移動しにくい。夢幻の具足や飛翔といった障害物を無視して移動できるスキルがあると便利だ。また、ウェンディゴは呪縛を使ってくるので最優先で倒しておくこと。ハルの近くまで移動できたら、ハルを守りながら敵の増援を迎撃しよう。



通路が狭いので渋滞しやすい。妖気迅雷を使って一気にステージ付近まで移動するといい。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
1	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		14	龍王	マカラ	146	44	7	8	6	9	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、龍胴絞め
		15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
2	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
3	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	9	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、アギ、一分の魔脈、おまじない
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
4	4	15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	ー	ー	弱	無	ー	ー	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
		15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
5 / 5	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
6	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	ー	ー	弱	無	ー	ー	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
7	4	15	鬼女	リリム	116	62	7	10	7	7	ー	ー	弱	無	ー	ー	クロスレイ、ジオ、同族の心得・防、献身
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
8	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない

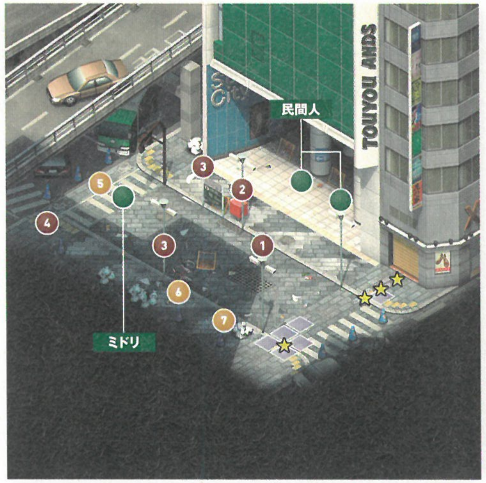
BATTLE

3RD DAY

12:30~13:30

[3-12]

池袋 (東洋アンズ前)



☆ 民間人と主人公たちの脱出ポイント

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

ミドリの死亡。民間人の死亡。主人公たちの全滅

ベル・デル出現後を考えた布陣を

まずは、民間人を救出するチームと、ミドリへの援軍に分けて進行する。初期配置の敵では、❶と❷のウェンディゴがとくに強いので、右端に配置したチームで早めに倒してやろう。残りのチームは途中の敵を倒しつつミドリに接近し、回復スキルでフォローしてあげること。民間人を逃がして初期配置の敵を全滅させると、ベル・デルが出現する。現時点ではベル・デルにダメージを与える術はないが、イベントを発生させるために1回は攻撃する必要がある。イベントが発生すると全員の撤退が勝利条件となるので、全員で脱出ポイントまで逃げよう。途中、❻と❼の2チームの悪魔が増援として出現するが、かなりの強敵なので無視して逃げたほうがいい。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・防、凶化
1	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・防、凶化
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、クロスレイ、マヒ追加、獣の跳躍
2	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、クロスレイ、マヒ追加、獣の跳躍
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
3	3	14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		14	妖精	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	ー	弱	吸	ー	ー	ー	ブフ、氷の乱舞、一分の活泉、おまじない
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、クロスレイ、マヒ追加、獣の跳躍
4	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、クロスレイ、マヒ追加、獣の跳躍
5	3	30	ベル神	ベル・デル	???	???	15	9	13	9	無	無	無	無	無	無	弱者必滅拳、失楽の炎、石化追加、不死の者
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、封魔追加、飛翔
6	5	25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、メディア、衝撃強化、獣の跳躍
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、獣の跳躍
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	ー	ー	ー	弱	耐	反	ベトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
7	3	24	妖精	ジャックランタン	170	125	9	14	10	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	ー	ー	ー	弱	耐	反	ベトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動

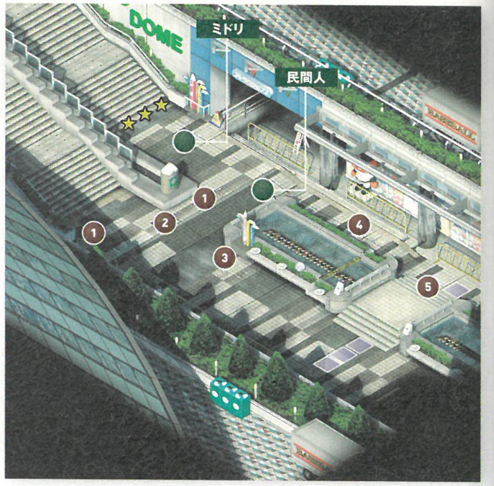
BATTLE

3RD DAY

14:30~16:00

[3-19]

水道橋（ドーム球場前）



☆民間人脱出ポイント

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

ミドリの死亡。民間人の死亡。主人公たちの全滅

【早めにミドリと合流すること】

初期配置ではミドリが孤立している。いち早くミドリに接近するため、一直線に前進して救出に向かおう。接近できたら、あとはミドリの周囲に集まった悪魔を1チームずつ倒していけばOKだ。なお、❶のウェンディゴは呪縛を使い、民間人の行動を制限してしまう。ウェンディゴはできるだけ早いうちに排除するように。



ミドリはすぐに敵に囲まれてしまうので、回復スキルを持つチームで早めに助けに向かうこと。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
❶	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ディア、マヒ追加、一分の魔脈、獣の跳躍
❷	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ディア、マヒ追加、一分の魔脈、獣の跳躍
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
❸	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
		19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
❹	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化
❺	3	15	邪龍	トウビョウ	138	44	8	7	6	8	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、怒りの一撃、反撃、邪念の波動
		16	闘鬼	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、火事場撃、凶化

BATTLE

3RD DAY

15:00~16:00

[3-22]

渋谷（宮下公園）



【勝利条件】

全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

カイドーたちに過半数の悪魔チームを撃破される。主人公たちの全滅

【階段下の敵を撃破して目標達成】

カイドーとホンダよりさきに敵4チームを撃破することが当面の目標だ。カイドーたちは非常に強く、敵をつぎつぎに倒してしまうので、まずは目の前の❹と❺、可能ならば手前の❶も、全速力で移動しつつ倒すこと。また、階段の下にいる❸と増援の❻を倒すため、あらかじめ1チームを階段下から回らせて移動しておくといい。



敵4チームを倒すとカイドーがバスズを呼び出すイベントが発生し、カイドーたちは退場する。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ディア、マヒ追加、一分の魔脈、獣の跳躍
❶	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結強化、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	148	50	11	4	8	12	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ディア、マヒ追加、一分の魔脈、獣の跳躍
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
❷	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
❸	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
❹	4	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
❺	3	19	邪鬼	ウェンディゴ	215	48	10	5	9	11	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結強化、呪縛
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
		19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
❻	3	19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化

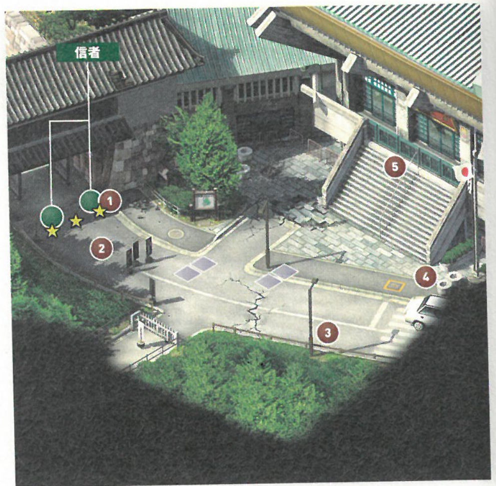
BATTLE

3RD DAY

15:30~16:30

[3-23]

九段下（武芸館前）



☆ 主人公たちの脱出ポイント

【勝利条件】

全ての信者？の撃破

【敗北条件】

主人公たちの全滅

【右側の3チームへの対応に専念】

このマップは敵に囲まれた状態でスタートするので、分散させるより固まって行動したほうがいいだろう。まずは右側の❸❹❺の敵に対応しよう。敵が残り2チームになると、信者がマップ左側から出現し、信者に協力するか任せるかの選択肢が出る。協力する場合はともに脱走者を倒すことになり、敗北条件に「信者の死亡」が追加される。



NPCとして登場する信者に任せる場合、勝利条件に「主人公たちの脱出」が追加される。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		19	神獣	シーサー	162	52	10	7	8	10	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、マヒ追加、瞬転の舞
1	3	22	人間	脱走者	217	60	11	8	11	8	ー	ー	ー	耐	ー	ー	絶妙打、雷の乱舞、リカーム、S烈攻の秘法
		19	神獣	シーサー	162	52	10	7	8	10	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、マヒ追加、瞬転の舞
		24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	ー	弱	無	ー	ー	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない
2	3	21	人間	脱走者	192	63	11	8	11	7	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、パララレイ、メディア、耐氷結
		22	邪神	オーカス	204	50	18	3	12	5	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、混沌の波動
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
3	3	24	人間	脱走者	216	70	12	8	12	8	ー	ー	ー	ー	耐	ー	マハザン、嵐の乱舞、メディア、対衝撃
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
		23	幻魔	ヘイムダル	180	64	9	9	7	14	ー	ー	反	ー	弱	耐	覚悟の挑発、封魔追加、夢幻の具足
4	3	21	人間	脱走者	192	63	11	8	11	7	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、パララレイ、メディア、耐氷結
		24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	ー	弱	無	ー	ー	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
5	3	22	人間	脱走者	217	60	11	8	11	8	ー	ー	ー	耐	ー	ー	絶妙打、雷の乱舞、リカーム、耐電撃
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化

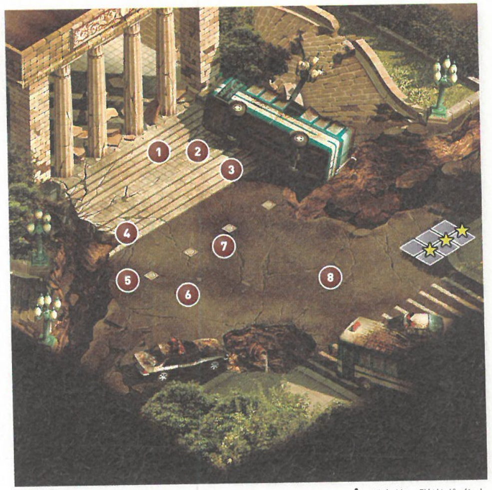
BATTLE

3RD DAY

16:30~17:00

[3-26]

永田町（霞ヶ関）



☆ 悪魔使い脱出ポイント

【勝利条件】

全ての悪魔使いの撃破。かつ、全ての悪魔の撃破

【敗北条件】

悪魔使いが悪魔に倒される。主人公たちの全滅

【悪魔のチームを優先して倒す】

敗北条件に「悪魔使いが悪魔に倒される」という条件があるが、悪魔使いは強いので、それほど心配する必要はない。心配ならば近くにいる悪魔のチームから順番に倒していこう。ただし、近づきすぎると混戦になって両方から狙われるので注意すること。ここでは、悪魔使いと戦闘してHPが減った悪魔のチームを狙って戦うと効率がいい。



オーカスがいるチームは混沌の波動により射程が3もある。不用意に接近しないように。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		22	邪神	オーカス	204	50	18	3	12	5	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、混沌の波動
1	2	23	人間	悪魔使い	204	68	12	8	11	8	ー	ー	ー	ー	ー	耐	マハジオ、マハザン、パララレイ、電撃強化
		22	邪神	オーカス	204	50	18	3	12	5	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、混沌の波動
		21	女神	キクリヒメ	150	115	8	14	9	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	メディア、聖騎士の精神、女神の慈愛
2	3	23	人間	悪魔使い	204	68	12	8	11	8	ー	ー	ー	ー	ー	耐	マハジオ、マハザン、パララレイ、耐魔力
		19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		22	邪神	オーカス	204	50	18	3	12	5	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、聖騎士の精神、混沌の波動
3	2	24	人間	悪魔使い	216	64	12	8	12	8	ー	ー	ー	ー	ー	ー	絶妙打、アムリタ、暴れまくり、反撃
		23	幻魔	ヘイムダル	180	64	9	9	7	14	ー	ー	反	ー	弱	耐	覚悟の挑発、絶妙打、夢幻の具足
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
4	4	19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
		18	霊鳥	スパルナ	130	81	7	9	8	10	耐	ー	ー	弱	耐	弱	嵐の乱舞、パララレイ、ザン、飛翔
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
5	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
		24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	ー	弱	無	ー	ー	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない
6	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		23	幻魔	ヘイムダル	180	64	9	9	7	14	ー	ー	反	ー	弱	耐	覚悟の挑発、封魔追加、夢幻の具足
		19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
7	3	19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
		19	鬼女	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	ー	弱	吸	ー	ー	ー	アムリタ、マハブフ、ブフ、封魔追加、献身
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
8	3	19	妖精	ジャックランタン	140	99	8	11	9	7	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	ー	弱	ー	弱	ー	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め

BATTLE

3RD DAY

17:30~18:00

[3-27]

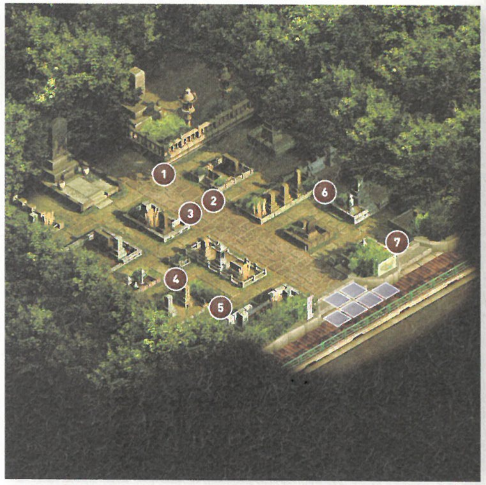
青山（青山霊園）

【勝利条件】

ベル・デルの撃破

【敗北条件】

主人公の死亡



主人公はベル・デルへの攻撃に専念

ここでは、周囲にいる悪魔は無視してベル・デルとの戦いに集中し、ベル・デル以外の悪魔は近づいてきたチームのみ迎撃しよう。ほかの悪魔を全滅させてからベル・デルに接近しようとしても、少し経つとすべての悪魔が復活してしまう。しかもベル・デルは失楽の炎で味方全体に攻撃してくるので、できるだけベル・デルに狙いをしぼって攻撃したほうがいい。ダメージを与えられるのは、ヤドリギのお守りを持つ主人公だけなので、攻撃は主人公ひとりに任せ、同じチームの仲魔はガードでしのぐ。主人公の近くには回復でサポートできるチームを置いておくこと。主人公のみで攻撃することになるので、同じチームに鬼神双手を持つ仲魔を入れておくと2回攻撃ができて効率がいい。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
1	3	30	ベル神	ベル・デル	???	???	15	9	13	9	無	無	無	無	無	無	弱者必滅拳、失楽の炎、石化追加、不死の者
2	5	25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、封魔追加、飛翔
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、メディア、衝撃強化、獣の跳躍
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、封魔追加、飛翔
3	5	25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、封魔追加、飛翔
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、メディア、衝撃強化、獣の跳躍
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、メディア、衝撃強化、獣の跳躍
4	4	25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ベトラレイ、耐衝撃、邪念の波動
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、メディア、衝撃強化、獣の跳躍
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ベトラレイ、耐衝撃、邪念の波動
5	3	20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	―	反	弱	耐	―	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
		24	鬼女	ユキジョロウ	155	126	8	18	7	7	―	弱	吸	―	―	―	マハブフ、クロスレイ、メディア、献身
		20	闘鬼	メズキ	176	75	9	10	8	9	―	反	弱	耐	―	弱	マハジオ、同族の心得・攻、凶化
6	3	25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ベトラレイ、耐衝撃、邪念の波動
		24	妖精	ジャックランタン	170	125	9	14	10	7	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	―	弱	無	―	―	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない
7	3	21	龍王	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	―	弱	―	弱	―	耐	炎の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、龍胴絞め
		24	妖精	ジャックランタン	170	125	9	14	10	7	―	吸	弱	―	―	―	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	―	弱	無	―	―	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない

column 2

種族特有スキルの効果的な組み合わせ

種族特有スキルは単体でも効果的だが、別の種族特有スキルと組み合わせることでより効果を発揮するものがある。3日目の終盤からはバトルの難易度が上がるため、種族特有スキルの有効な組み合わせを意識したチーム編成は勝敗を左右する重要な要素だ。下で紹介している組み合わせを参考にチーム編成を行ない、今後のバトルを乗り切ろう。



バトル中にも仲魔を入れ替えられるので、戦況に合ったスキルの組み合わせに変更しながら戦おう。

MPを回復し粘り強く戦う

MPを回復する天使の血杯は非常に便利な種族特有スキルだが、ある程度のHPを消費するのが欠点だ。しかし、献身、おまじない、女神の慈愛といったHPを回復するスキルと併用すればその欠点を補える。敵の数が多い場合や強敵が出現するバトルではどうしてもMPが不足しがちになるので、右のようにスキルを組み合わせ、MP切れの心配なく戦えるチームを編成するといい。

◇種族スキルの組み合わせ例

スキル名	修得種族		スキル名	修得種族
天使の血杯	天使族	＋	献身	鬼女族
		or	おまじない	妖精族
		or	女神の慈愛	女神族

2回攻撃を最大限に利用

1ターンに2回攻撃できる鬼神双手は、移動後に再度攻撃できる獣の跳躍と組み合わせると真価を発揮する。ただし、戦闘回数が多くなる分消耗が激しいので、HPやMPを回復する手段を用意しておくこと。また、鬼神双手は混沌の波動や邪念の波動のように、遠距離攻撃できるスキルとも相性がいい。この場合は、複数の敵が射程範囲に入る位置に移動してから攻撃したい。

◇種族スキルの組み合わせ例

スキル名	修得種族		スキル名	修得種族
鬼神双手	鬼神族	＋	獣の跳躍	魔獣族
		or	邪念の波動	邪龍族
		or	混沌の波動	邪神族

迅速にチームを移動させる

7マス移動できる妖気迅雷はそのまま使っても有効だが、飛翔か夢幻の具足と併用すれば地形を無視しながら7マス移動できるようになり、さらに使い勝手が良くなる。また、妖気迅雷は瞬転の舞との組み合わせも有効。先行した味方チームと場所を入れ替えてから使えばより遠くまで移動可能だ。離れた場所にいる味方を助ける場合や、すばやく敵に接近したいときに活用しよう。

◇種族スキルの組み合わせ例

スキル名	修得種族		スキル名	修得種族
妖気迅雷	妖獣族	＋	飛翔	霊鳥族
		or	夢幻の具足	幻魔族
		or	瞬転の舞	神獣族

4TH DAY

崩壊する理性

多くのCOMPが流出したせいで、それを悪用する人間が急増する。
彼らとCOMPを持たない一般人との間に確執が生まれる中、主人公たちの前にも多くの「人間」が敵として現われる。

◇イベント発生チャート

(8:30 / 9:00 / 9:30 / 10:00 / 10:30 / 11:00 / 11:30 / 12:00 / 12:30 / 13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 15:30 / 16:00 / 16:30 / 17:00 / 17:30 / 18:00 / 18:30 / 19:00)

場所	イベント
池袋	[4-02]ミドリの悪魔退治(ミドリ)
	[4-07]東洋アンズ前(ミドリ)→P64
	フリーバトル(強敵)
	[3-18]託されたCOMP(アツロウ) 発生条件[3-05] ※[4-05]、[4-07]発生中は出現しない
	[2-18]浅草の話題(ホンダ)
	[2-24]ホンダって何者?(ホンダ) 発生条件[2-21]
上野	[4-33]バッグ探し4(マリのバッグを探す) 発生条件[4-32]
新宿	[4-05]コンテナ2(アツロウ) 発生条件[4-02]
	[4-19]チネシティ広場(神無伎町)→P65
	[4-25]コンビニ襲撃(ショウジ) 発生条件[4-23]
水道橋	[3-11]D-VA(ハル) 発生条件[3-10]
	[4-22]ドーム球場前(カイドーとホンダ)→P66 発生条件[4-19]
秋葉原	[3-20]PSE法の真実(アツロウ) 発生条件[3-18] ※[4-05]、[4-17]発生中は出現しない
	[2-21]トランシーバー(ホンダ) 発生条件[2-18]
	[4-32]バッグ探し3(マリのバッグを探す) 発生条件[4-31]
九段下	[3-10]危険な臭い(ハル)
	[4-29]武芸館前(武芸館)→P68 発生条件[4-28]
神田	[2-08]吸血鬼事件(カイドー) ※[4-16]発生中は出現しない
	[2-12]カイドーとマリ(カイドー、マリ) 発生条件[2-08] ※[4-16]発生中は出現しない
	[2-15]幼なじみ1(カイドー) 発生条件[2-12] ※[4-16]発生中は出現しない
	[2-16]幼なじみ2(マリ) 発生条件[2-12]
	[4-23]ショウジの情報(ショウジ) 発生条件[4-19]
	[4-30]バッグ探し1(マリのバッグを探す) 発生条件[4-28]
	[4-31]バッグ探し2(マリのバッグを探す) 発生条件[4-28]
	[4-34]マリにバッグを渡す(マリ) 発生条件[4-33]
東京	フリーバトル
表参道	[4-09]アヤの調査1(アヤの調査をする) 発生条件[4-08]で調査以来を受けている
	[4-15]アヤの調査・ハル(ハル) 発生条件[3-11]、[4-08]で調査以来を受けている
	[4-13]ジンへの報告(ジン) 発生条件[4-12]
	[4-14]COMP拡大の経路(ジン) 発生条件[3-11]で調査依頼を受けている
	[3-24]ジンの頼み(ジン) 発生条件[3-11]
	[4-18]暴徒に襲われるミドリ(ミドリ)
渋谷	[4-01]4日目開始
	フリーバトル
	[4-27]ハル説得(ハル)
	[4-36]4日目終了(アツロウとユズ)
	[4-24]怒るカイドー(カイドー) 発生条件[4-22]、[4-23]
	[4-17]アツロウの主張(アツロウ)
	[4-16]アヤの調査・カイドー(カイドー) 発生条件[4-08]で調査依頼を受けている
	[4-20]ハルの想い(ハル) 発生条件[3-11]
	[4-35]カイドーにマリのバッグを渡す(カイドー) 発生条件[4-26]でマリのバッグが盗まれたことを伝えている
	[4-28]宮下公園(マリ)→P67 発生条件[4-24]
永田町	フリーバトル
六本木	[4-03]政府と天使(神秘的な女性と話す)
	[4-11]アヤの調査3(アヤの調査をする) 発生条件[4-10]
芝公園	フリーバトル(強敵)
	[4-04]アマネの理想1(アマネ)
	[3-09]封鎖と余命(アツロウ) ※[3-18]、[3-20]、[4-05]、[4-07]発生中は出現しない
	[4-26]カイドーの主張(カイドー) 発生条件[4-28]
	[4-08]ジンの主張(ジン)
品川	[4-06]ベル・イアルの質問(アズマ)
	[4-21]ナオヤの弟子(アズマ)
	[4-10]アヤの調査2(アヤの調査をする) 発生条件[4-09]
	[4-12]アヤの調査4(アヤの調査をする) 発生条件[4-11]

凡例：必須イベント／任意イベント／特殊イベント／イベントバトル／フリーバトル

Information

この日に発生するイベントやバトルには、選択肢や行動によって、これからのストーリーやエンディングなどの展開に影響を与えるものが多い。たとえば、[4-30]のマリのバッグ探しや、[4-28]で発生するバトルなどがそれに当たる。これらのイベントの発生条件が整っている場合、しっかり今後の方針を決めてから行動するようにしたい。



ハルについても重要な会話が。ハルのイベントを追いかけている場合は見逃さないように。

BATTLE

4TH DAY

11:00~12:00

[4-07]

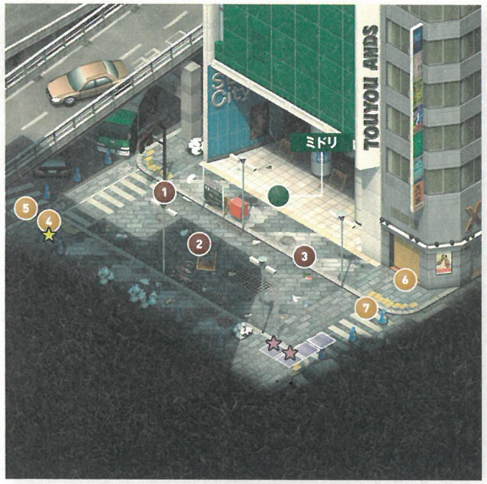
池袋（東洋アンズ前）

勝利条件

暴徒を追い払う

敗北条件

ミドリの死亡。暴徒の死亡。主人公たちの全滅



☆民間人脱出ポイント（前半）　☆民間人脱出ポイント（後半）

ヤマよりケイスケを狙おう

開始直後に出る「暴徒を追い払う」または「ミドリを逃がす」という選択肢では、どちらを選んでも展開は変わらないので自由に選択しよう。暴徒はこちらから一度戦闘を仕掛けるとミドリを襲わなくなるが、倒してしまうと敗北条件に引っ掛かってしまうため、戦闘中はガードで対応すること。❶❷❸のいずれかとの戦闘が終わると暴徒たちは逃げようとするが、暴徒が脱出ポイント（前半）に接近するとイベントが発生し、ケイスケとヤマが出現する。このあとは暴徒は脱出ポイント（後半）に向かって逃げることになるので、守りながら戦おう。また、❻❼が出現すると勝利条件が「敵の全滅」になる。ただし、ケイスケを倒すとヤマも撤退するので、無理にヤマを倒す必要はない。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		22	人間	チンピラ	186	64	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
❶	2	22	人間	暴力団幹部	217	32	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
		22	人間	チンピラ	186	64	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
		22	人間	チンピラ	186	64	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
❷	3	22	人間	チンピラ	186	64	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
		22	人間	チンピラ	186	64	10	10	14	9	―	―	―	―	―	―	―
		22	人間	女性社員	186	64	10	10	9	9	―	―	―	―	―	―	―
❸	3	22	人間	女性社員	186	64	10	10	9	9	―	―	―	―	―	―	―
		22	人間	会社員	186	64	10	10	9	9	―	―	―	―	―	―	―
		26	天使	パワー	240	52	15	7	14	6	―	―	―	耐	―	弱	リカーム、マハジオ、天使の血杯
❹	3	29	人間	ケイスケ	212	133	10	14	7	14	―	耐	―	耐	―	―	氷の乱舞、マハブフ、メディア、耐火炎
		27	神獣	ハクタク	216	85	11	12	9	11	―	耐	耐	耐	弱	―	ディアラハン、メディア、瞬転の舞
❺	2	45	魔神	ヤマ	442	122	22	16	12	11	―	耐	―	耐	―	―	マハラギ、貫通、獣の眼光、魔力覚醒
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	―	弱	―	―	―	無	パララレイ、クロスレイ、三分の活泉、呪縛
❻	3	28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	―	弱	―	―	―	無	パララレイ、クロスレイ、三分の活泉、呪縛
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	―	弱	―	―	―	無	パララレイ、クロスレイ、三分の活泉、呪縛
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、飛翔
❼	4	28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	―	弱	―	―	―	無	パララレイ、クロスレイ、三分の活泉、呪縛
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、飛翔

BATTLE

4TH DAY

14:30~15:30

[4-19]

新宿（チネシティ広場）

勝利条件

全ての悪魔使いの撃破

敗北条件

民間人の死亡。主人公たちの全滅



☆外道悪魔使い脱出ポイント　☆民間人脱出ポイント

民間人を襲う敵を見極める

民間人を守るのが目的なので、全チーム全力で進みながら途中の外道悪魔使いを排除すること。民間人は包囲されているが、実際に襲っている敵は❶のみ。民間人は2回攻撃されると倒されてしまうので、そのまえに間に入って阻止すること。敵が残り1チームになると、そのチームは脱出ポイントに向かって逃げ出すので追いかけて倒そう。



広場の中には敵が多い。そのため、広場の外から一直線に民間人の近くに移動するのもいい。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
		26	妖獣	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	―	―	耐	―	氷の乱舞、猛反撃、妖気迅雷
❶	2	28	人間	外道悪魔使い	300	36	16	8	11	9	―	―	―	―	耐	―	絶妙打、嵐の乱舞、耐衝撃、S闘気の装束
		26	妖獣	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	―	―	耐	―	氷の乱舞、猛反撃、妖気迅雷
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍
❷	2	28	人間	外道悪魔使い	300	36	16	8	11	9	―	―	―	―	耐	―	絶妙打、嵐の乱舞、耐衝撃、S闘気の装束
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、飛翔
❸	3	25	人間	外道悪魔使い	210	66	12	8	10	11	―	―	―	耐	―	―	雷の乱舞、怒りの一撃、毒追加、耐電撃
		25	霊鳥	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、雷の乱舞、飛翔
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❹	2	25	人間	外道悪魔使い	210	66	12	8	10	11	―	―	―	耐	―	―	雷の乱舞、怒りの一撃、マヒ追加、耐火炎
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❺	2	25	人間	外道悪魔使い	210	66	12	8	10	11	―	耐	―	―	―	―	炎の乱舞、怒りの一撃、毒追加、耐電撃
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	―	―	―	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動

BATTLE

4TH DAY

15:00～16:30

[4-22]

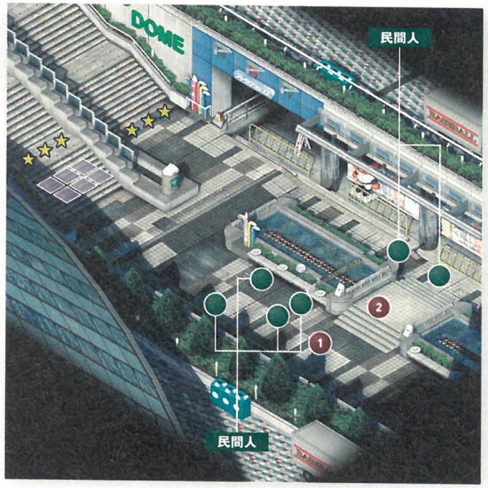
水道橋（ドーム球場前）

【勝利条件】

民間人の全てが逃げ延びる。カイドーたちの撃破

【敗北条件】

民間人の死亡。主人公たちの全滅



☆ 民間人脱出ポイント

カイドーの排除が最優先

初めの選択肢はどれを選んでいたとしても、ここでは民間人の救出を第一に考えよう。カイドーは非常に強いので、主力チームはすぐにカイドーへ接近し、民間人との間に入って倒してしまうこと。この際、強敵のパズスを優先して攻撃したい。ホンダは右側の通路を上がってくるので、あらかじめそちらにも1チームを派遣しておくといい。



カイドーとホンダは強敵だが、2チームしか登場しないので、集中攻撃を加えれば問題ない。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
1	3	31	邪神	パズス	385	138	12	14	14	7	ー	ー	弱	ー	無	耐	メディア、マハザン、衝撃無効、混沌の波動
		29	人間	カイドー	660	101	17	5	15	7	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱者必滅拳、絶妙打、リカーム、猛反撃
		27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約
2	4	24	妖精	シルキー	155	146	9	14	9	8	ー	弱	無	ー	ー	耐	ブフ、メディア、ディア、おまじない
		28	人間	ホンダ	384	152	13	8	11	12	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディア、マハラギ、マハブフ、封魔追加
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍

BATTLE

4TH DAY

17:00～18:00

[4-28]

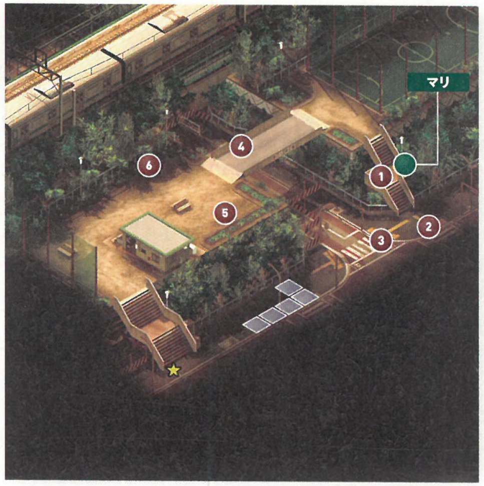
渋谷（宮下公園）

【勝利条件】

全ての悪魔の撃破。マリの脱出

【敗北条件】

マリの死亡。主人公たちの全滅



☆ マリ脱出ポイント

クドラクの注意を引きつけよう

まず、主力1チームを右の階段からクドラクの近くまで移動させ、一度戦闘を仕掛けてクドラクの注意をこちらに引きつけよう。残りのチームは左の階段から進み、公園内にいる敵を倒してマリの脱出をサポートする。序盤にマリが集中攻撃を受けることになるが、マリ自身は自分のスキルで回復するので、それほど心配しなくていい。



マリから「クドラクを倒すな」と言われるが、倒すこともできる。よく考えて判断しよう。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
1	3	28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
		35	邪鬼	クドラク	364	103	16	10	13	12	耐	弱	反	ー	ー	ー	ペトラレイ、吸魔、吸収追加、呪縛
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
2	4	27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍
		27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約
3	4	26	妖獣	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	ー	ー	耐	ー	氷の乱舞、猛反撃、妖気迅雷
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍
		27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約
4	3	25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
5	3	28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
		25	邪龍	バジリスク	197	74	13	12	9	7	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
6	4	27	神獣	ハクタク	216	85	11	12	9	11	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラハン、マカジャマオン、勝利の伊吹
		25	魔獣	ケットシー	204	74	9	12	9	11	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、マヒ追加、獣の跳躍
		27	神獣	ハクタク	216	85	11	12	9	11	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラハン、マカジャマオン、勝利の伊吹

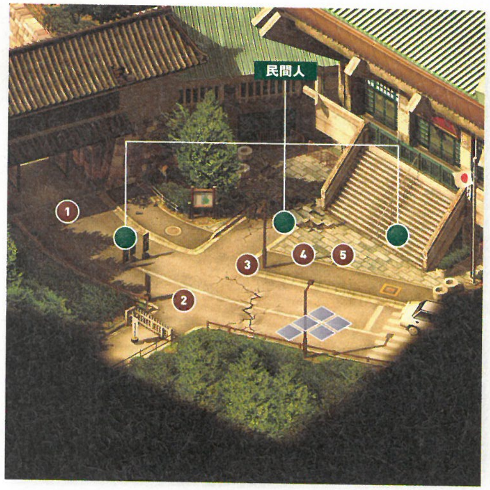
BATTLE

4TH DAY

17:30~18:30

[4-29]

九段下
（武芸館前）



【勝利条件】

全ての悪魔使いの撃破

【敗北条件】

民間人の死亡。主人公たちの全滅

【先手を取って敵の数を減らせ】

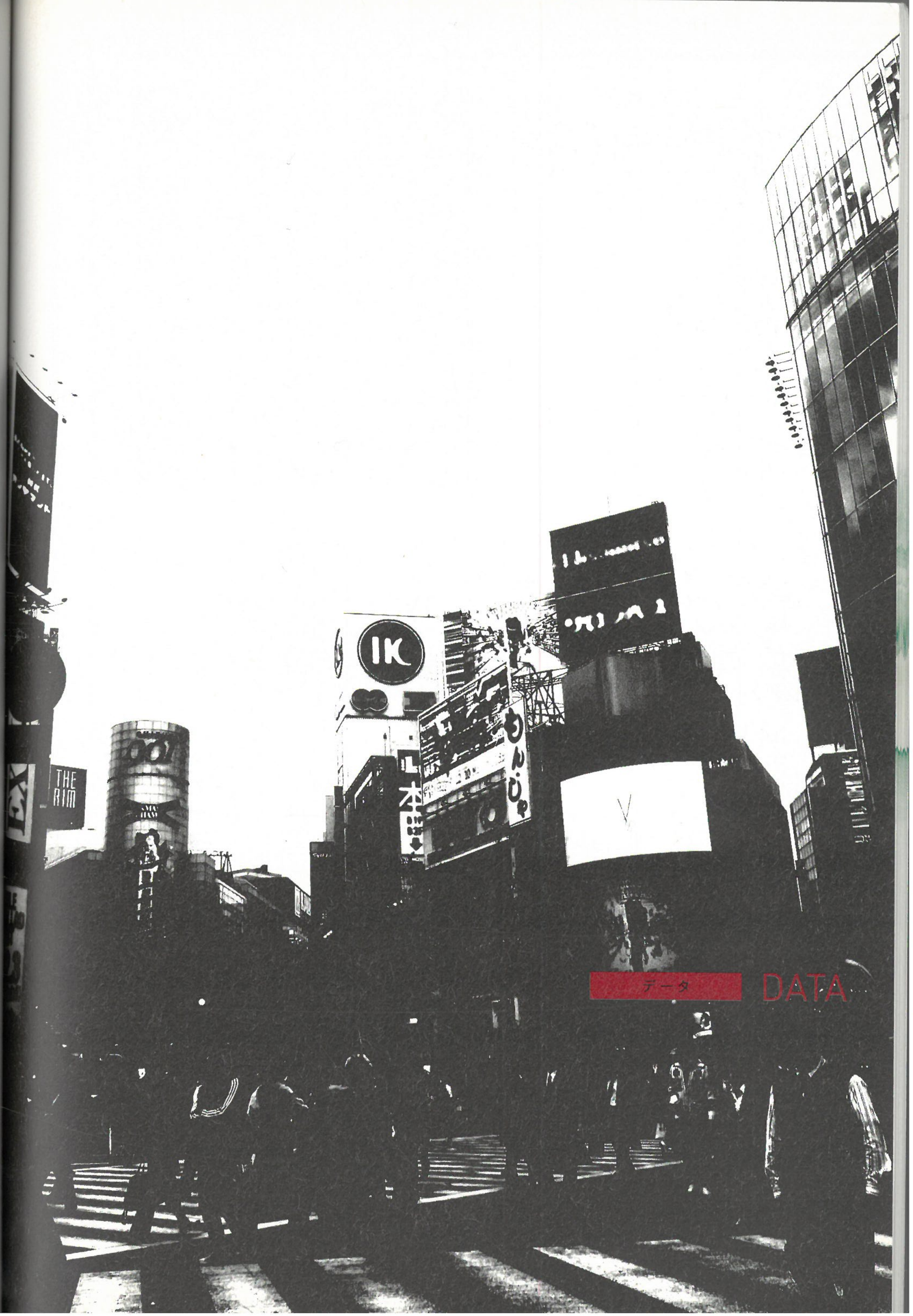
民間人を守りながらの戦いとなる。まずは❸❹❺に向かうチームと、❶❷に向かうチームのふた手に分かれて進もう。❶❷のチームのほうが強力なので、主力チームはそちらに向かうように。❸と❹にいるロアの呪縛を受けると移動距離が1となって救出が間に合わない可能性があるので、できればロアを優先的に倒していきたい。



速攻が重要なので、移動力がアップするスキルや、射程範囲が広がるスキルがあると便利だ。

◇敵チームデータ

No	移動力	Lv	種族	名前	HP	MP	力	魔	体	速	耐性						おもなスキル
❶	3	26	天使	パワー	240	52	15	7	14	6	ー	ー	ー	耐	ー	弱	リカーム、マハジオ、天使の血杯
		30	人間	悪魔使い警察官	343	74	11	10	11	14	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハラギ、マハザン、猛反撃、三分の活泉
		26	魔神	マハカーラ	273	83	12	12	11	7	ー	耐	弱	耐	ー	耐	会心の預言、暴れまくり、戦神の加護
❷	3	26	妖獣	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	ー	ー	耐	ー	氷の乱舞、猛反撃、妖気迅雷
		30	人間	悪魔使い警察官	264	74	11	10	11	14	ー	ー	ー	ー	耐	ー	マハブフ、マハジオ、猛反撃、電撃激化
		26	妖獣	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	ー	ー	耐	ー	氷の乱舞、猛反撃、妖気迅雷
❸	3	28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
		29	人間	悪魔使い警察官	335	72	16	7	14	8	耐	ー	ー	ー	ー	ー	弱者必滅拳、会心の預言、耐物理
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
❹	3	27	神獣	ハクタク	216	85	11	12	9	11	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラハン、マカジャマオン
		29	人間	悪魔使い警察官	335	72	16	7	14	8	耐	ー	ー	ー	ー	ー	弱者必滅拳、会心の預言、耐物理
		28	邪鬼	ロア	328	88	11	16	11	6	ー	弱	ー	ー	ー	無	パララレイ、クロスレイ、ペトラレイ、呪縛
❺	3	27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約
		31	人間	悪魔使い警察官	270	76	19	4	14	10	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハラギ、パララレイ、絶妙打、猛反撃
		27	堕天使	ニスロク	216	101	12	12	8	11	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、いけにえの盟約



仲魔データ

合体で作られる仲魔の基礎データを、50音順で紹介していく。
ここを読んでHP、力、魔といった能力値の成長傾向や修得するスキルを確認し、強力な仲魔を作るのに役立てよう。

◇仲魔データの見方



❶魔王(1)｜❷Lv22｜❸キングフロスト LIMITED

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
❹	180	65	13	10	8	7
	C	C	B	B	D	D

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
❺	—	弱	吸	耐	耐	無

❻スキル	
コマンドスキル	マハブフ(初期)
コマンドスキル	—
自動効果スキル	氷結強化(23)
自動効果スキル	—
種族特有スキル	覇王の盟約

❶ 仲魔の種族。右側の数値は種族内でのランクで、その種族のうち基礎レベルの低い悪魔から順に番号を振ってある

❷ 仲魔の基礎レベル。一定量の経験値を獲得することで上昇する

❸ 仲魔の名称。1体しか仲魔にできない悪魔は、名称の右にLIMITEDと表記

❹ 仲魔の能力値。上段は基礎レベルでの値で、一分の活泉や一分の魔脈などのスキルを反映したあとの数値。下段はレベルアップ時の上昇傾向をA～Eの5段階で表記しており、Aがもっとも上昇しやすく、Eがもっとも上昇しにくい。各能力値の意味は以下を参照

HP	最大HP
MP	最大MP
力	おもに物理攻撃力に影響する値
魔	最大MP、魔法攻撃力、魔法防御力などに影響する値
体	最大HP、物理防御力、魔法防御力などに影響する値
速	行動順、物理攻撃の命中率、回避率などに影響する値

❺ 各属性に対する防御相性。相性の意味は以下のとおり

反	攻撃してきた相手にその攻撃を反射する
吸	攻撃を吸収し自分のHPを回復する
耐	受けるダメージが軽減する
弱	受けるダメージが増加する
無	攻撃を無効化する
—	通常のダメージを受ける

❻ 仲魔が修得済み、もしくはこれから修得するスキル。(初期)とあるものは初期状態から修得しているスキルで、( )内に数字が書いてあるものは数字のレベルで修得することを表わしている。なお、種族特有スキルは必ず初期状態から修得しているため、この表記は省略した

◇基礎レベル順仲魔索引



精霊(1)｜Lv7｜アーシーズ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	75	36	6	5	8	4
	D	B	C	C	B	D

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

スキル	
コマンドスキル	アムリタ(初期)
コマンドスキル	—
自動効果スキル	—
自動効果スキル	—
種族特有スキル	—

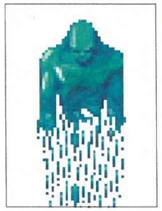


妖獣(3)｜Lv26｜アーヴァンク

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	228	66	11	7	12	12
	C	C	C	D	B	B

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐	弱	—	—	耐	—

スキル	
コマンドスキル	氷の乱舞(初期)
コマンドスキル	—
自動効果スキル	物理強化(27)
自動効果スキル	猛反撃(28)
種族特有スキル	妖気迅雷



精霊(3)｜Lv15｜アクアンズ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	110	75	7	10	7	7
	D	B	C	C	C	C

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	反	—	—	耐

スキル	
コマンドスキル	氷の乱舞(初期)
コマンドスキル	—
自動効果スキル	—
自動効果スキル	—
種族特有スキル	—



邪鬼(3)｜Lv19｜ウェンディゴ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	196	48	10	5	9	11
	B	C	C	D	C	B

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	反	—	—	無

スキル	
コマンドスキル	氷の乱舞(初期)
コマンドスキル	絶妙打(21)
自動効果スキル	耐氷結(初期)
自動効果スキル	—
種族特有スキル	呪縛

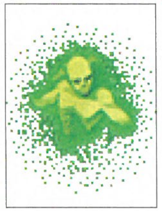


鬼神(1)｜Lv14｜ウベルリ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	158	18	11	4	10	6
	C	D	B	D	B	D

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	—	弱

スキル	
コマンドスキル	暴れまくり(初期)
コマンドスキル	覚悟の挑発(15)
自動効果スキル	反撃(16)
自動効果スキル	—
種族特有スキル	鬼神双手



精霊(2)｜Lv11｜エアロス

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	85	57	5	8	6	8
	D	B	D	B	D	B

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐	耐	無

スキル	
コマンドスキル	ジオ(初期)
コマンドスキル	—
自動効果スキル	—
自動効果スキル	—
種族特有スキル	—



天使(1) | **Lv14** | **エンジェル** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	126	44	8	8	7	7
	C	C	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	耐	—	弱	耐

コマンドスキル	ディア(初期)
	—
自動効果スキル	封魔追加(15)
	—
種族特有スキル	天使の血杯



邪神(1) | **Lv22** | **オーカス** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	204	50	18	3	12	5
	C	C	D	C	B	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	弱	—	耐	耐	—	耐

コマンドスキル	絶妙打(初期)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	混沌の波動



邪鬼(1) | **Lv4** | **オーガ** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	72	8	9	4	5	2
	A	D	A	D	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	耐	弱	弱	—

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	騎士の精神(初期)
	—
種族特有スキル	呪縛



邪鬼(2) | **Lv8** | **オグン** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	104	11	10	3	5	6
	A	D	B	D	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐	弱	—	—	無

コマンドスキル	怒りの一撃(9)
	アギ(11)
自動効果スキル	騎士の精神(初期)
	一分の活泉(10)
種族特有スキル	呪縛



魔獣(1) | **Lv2** | **カブソ** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	33	21	4	6	4	4
	D	B	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐	—	弱	—	耐

コマンドスキル	アギ(初期)
	ザン(4)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	獣の跳躍



堕天使(1) | **Lv12** | **ガギソン** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	125	40	7	8	7	6
	C	C	C	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	—

コマンドスキル	ジオ(初期)
	雷の乱舞(13)
自動効果スキル	一分の活泉(初期)
	反撃(14)
種族特有スキル	いけにえの盟約



妖獣(2) | **Lv11** | **ガルム** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	110	22	11	3	6	7
	C	D	A	E	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐	弱	—	弱	耐

コマンドスキル	アギ(初期)
	—
自動効果スキル	見覚えの成長(初期)
	反撃(14)
種族特有スキル	妖気迅雷



鬼女(1) | **Lv10** | **キキーモラ** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	75	57	5	9	5	7
	D	B	D	B	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

コマンドスキル	ディア(初期)
	ザン(11)
自動効果スキル	一分の魔脈(12)
	—
種族特有スキル	献身



女神(2) | **Lv21** | **キクリヒメ** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	150	105	8	14	9	6
	D	B	C	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	無

コマンドスキル	メディア(22)
	リカーム(23)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	女神の慈愛



妖精(2) | **Lv8** | **キジムナー** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	60	46	6	6	4	8
	D	B	C	C	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	耐

コマンドスキル	ザン(初期)
	—
自動効果スキル	一分の魔脈(初期)
	—
種族特有スキル	おまじない

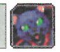


魔王(1) | **Lv22** | **キングフロスト** LIMITED 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	180	65	13	10	8	7
	C	C	B	B	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	吸	耐	耐	無

コマンドスキル	マハブフ(初期)
	—
自動効果スキル	氷結強化(23)
	—
種族特有スキル	覇王の盟約



魔獣(4) | **Lv25** | **ケットシー** 

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	204	74	9	12	9	11
	C	C	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	弱	耐	—

コマンドスキル	マハザン(初期)
	マハラギ(27)
自動効果スキル	衝撃強化(26)
	—
種族特有スキル	獣の跳躍



闘鬼(1) | Lv3 | コボルト



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	48	12	4	3	5	7
	C	C	C	D	C	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	弱

コマンドスキル	—
	—
自動効果スキル	英霊の加護(5)
	—
種族特有スキル	凶化



闘鬼(3) | Lv16 | ゴズキ



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	182	20	13	4	10	5
	B	D	B	D	B	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	反	弱	—	耐	弱

コマンドスキル	暴れまくり(初期)
	火事場撃(18)
自動効果スキル	同族の心得・攻(初期)
	—
種族特有スキル	凶化



女神(1) | Lv12 | サラスヴァティ



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	90	76	5	12	6	5
	D	A	D	A	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	耐	無

コマンドスキル	ディア(初期)
	嵐の乱舞(14)
自動効果スキル	耐衝撃(初期)
	—
種族特有スキル	女神の慈愛



神獣(2) | Lv19 | シーサー

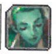


能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	162	52	10	7	8	10
	C	C	B	D	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	吸	—	耐

コマンドスキル	捨身の一撃(初期)
	マハジオ(20)
自動効果スキル	猛反撃(21)
	—
種族特有スキル	瞬転の舞



妖精(5) | Lv24 | シルキー



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	155	133	9	14	9	8
	E	A	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	無	—	—	耐

コマンドスキル	ブフ(初期)
	メディア(26)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	おまじない



妖精(3) | Lv14 | ジャックフロスト



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	132	52	7	10	8	5
	C	C	C	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	吸	—	—	—

コマンドスキル	ブフ(初期)
	氷の乱舞(15)
自動効果スキル	一分の魔脈(初期)
	耐魔力(16)
種族特有スキル	おまじない

女神異聞録デビルサバイバー 公式ガイドブック



妖精(4) | Lv19 | ジャックランタン



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	140	90	8	11	9	7
	D	B	D	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	吸	弱	—	—	—

コマンドスキル	炎の乱舞(初期)
	マハラギ(21)
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	おまじない

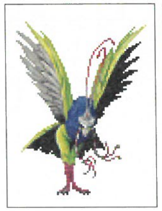


幻魔(1) | Lv9 | ジャンバヴァン



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	136	12	10	3	9	3
	B	D	B	D	B	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	弱	耐	—

コマンドスキル	アギ(初期)
	—
自動効果スキル	騎士の精神(初期)
	同族の心得・攻(10)
種族特有スキル	夢幻の具足



霊鳥(2) | Lv18 | スパルナ



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	130	81	7	9	8	10
	D	B	D	C	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐	—	—	弱	耐	弱

コマンドスキル	嵐の乱舞(初期)
	パララレイ(20)
自動効果スキル	マヒ追加(19)
	—
種族特有スキル	飛翔

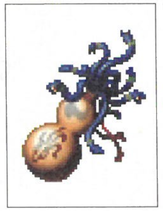


魔神(1) | Lv16 | トール LIMITED



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	175	24	17	3	11	1
	C	D	B	D	B	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	吸	—	弱

コマンドスキル	雷の乱舞(17)
	—
自動効果スキル	反撃(18)
	—
種族特有スキル	魔力覚醒

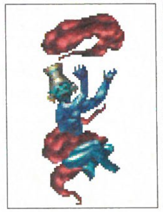


邪龍(1) | Lv15 | トウビョウ

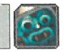


能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	138	44	8	7	6	8
	C	C	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	耐	—	弱

コマンドスキル	ジオ(初期)
	—
自動効果スキル	一分の活泉(初期)
	封魔追加(16)
種族特有スキル	邪念の波動



幻魔(2) | Lv16 | トラロック



能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	138	70	10	9	7	6
	C	B	B	C	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐	弱	—	—	耐

コマンドスキル	炎の乱舞(初期)
	—
自動効果スキル	耐火炎(17)
	—
種族特有スキル	夢幻の具足



鬼神（2） | Lv26 | ナラギリ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	272	33	13	7	14	8
	C	D	B	D	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐	–	–	–	–	耐

コマンドスキル	マハラギ（初期）
	捨身の一撃（27）
自動効果スキル	耐物理（28）
	–
種族特有スキル	鬼神双手



堕天使（2） | Lv27 | ニスロク

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	216	78	12	12	8	11
	C	C	C	C	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	無	弱	–	–	耐

コマンドスキル	マハラギ（初期）
	弱者必滅拳（28）
自動効果スキル	マヒ追加（初期）
	三分の魔脈（29）
種族特有スキル	いけにえの盟約



魔獣（3） | Lv19 | ネコマタ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	148	46	11	4	8	12
	D	C	B	D	C	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	–	–	弱	吸	–

コマンドスキル	パララレイ（21）
	–
自動効果スキル	マヒ追加（初期）
	見覚えの成長（初期）
種族特有スキル	獣の跳躍



神獣（3） | Lv27 | ハクタク

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	216	85	11	12	9	11
	C	C	B	D	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	耐	耐	耐	弱	–

コマンドスキル	ディアラハン（初期）
	パララレイ（28）
自動効果スキル	耐氷結（29）
	–
種族特有スキル	瞬転の舞



邪龍（2） | Lv25 | バジリスク

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	197	74	13	12	9	7
	D	C	B	C	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	–	–	弱	耐	反

コマンドスキル	ペトラレイ（27）
	–
自動効果スキル	耐衝撃（初期）
	石化追加（26）
種族特有スキル	邪念の波動



天使（2） | Lv26 | パワー

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	240	52	15	7	14	6
	C	D	B	D	B	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	–	–	耐	–	弱

コマンドスキル	渾身の一撃（27）
	リカーム（28）
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	天使の血杯



闘鬼（2） | Lv9 | ビルヴィス

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	112	6	7	4	7	7
	B	E	B	D	B	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	耐	耐	弱	無	–

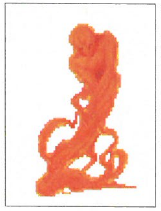
コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	英霊の加護（初期）
	同族の心得・防（10）
種族特有スキル	凶化



妖精（1） | Lv2 | ピクシー

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	30	27	3	7	4	4
	D	A	D	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	弱	–	耐	–	–

コマンドスキル	ディア（初期）
	ジオ（4）
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	おまじない



精霊（4） | Lv20 | フレイミーズ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	135	96	10	12	7	7
	D	B	B	B	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	吸	弱	–	–	耐

コマンドスキル	マハラギ（初期）
	–
自動効果スキル	火炎強化（初期）
	–
種族特有スキル	–



魔獣（2） | Lv10 | ヘアリージャック

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	84	30	7	5	5	9
	D	C	B	D	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐	–	耐	弱	–	–

コマンドスキル	怒りの一撃（初期）
	–
自動効果スキル	毒追加（12）
	一分の活泉（13）
種族特有スキル	獣の跳躍



幻魔（3） | Lv23 | ヘイムダル

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	180	64	9	9	7	14
	C	C	C	C	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	–	反	–	弱	耐

コマンドスキル	覚悟の挑発（初期）
	–
自動効果スキル	見覚えの成長（初期）
	耐魔力（24）
種族特有スキル	夢幻の具足



神獣（1） | Lv9 | ヘケト

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	90	34	7	8	6	4
	C	C	C	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	–	弱	無	耐	–	弱

コマンドスキル	ブフ（初期）
	–
自動効果スキル	騎士の精神（初期）
	–
種族特有スキル	瞬転の舞



鬼女(4) | Lv28 | ペリ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	210	90	8	17	7	12
	C	C	B	C	D	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐	—	弱

コマンドスキル	マハジオ(初期)
	吸魔(30)
自動効果スキル	耐電撃(初期)
	三分の魔脈(29)
種族特有スキル	献身



龍王(2) | Lv21 | ペンドラゴン

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	196	26	20	5	7	5
	B	D	B	D	B	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	弱	—	耐

コマンドスキル	炎の乱舞(初期)
	—
自動効果スキル	耐魔力(初期)
	聖騎士の精神(22)
種族特有スキル	龍胴絞め



龍王(1) | Lv14 | マカラ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	146	44	7	8	6	9
	B	C	C	C	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	反	弱	耐

コマンドスキル	覚悟の挑発(15)
	ディア(16)
自動効果スキル	耐魔力(15)
	—
種族特有スキル	龍胴絞め



魔神(2) | Lv26 | マハカーラ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	210	83	12	12	11	7
	D	C	C	D	B	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐	弱	耐	—	耐

コマンドスキル	会心の予言(27)
	—
自動効果スキル	戦神の加護(初期)
	—
種族特有スキル	魔力覚醒



闘鬼(4) | Lv20 | メズキ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	176	75	9	10	8	9
	C	B	C	B	D	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	反	弱	耐	—	弱

コマンドスキル	マハジオ(22)
	—
自動効果スキル	同族の心得・攻(初期)
	電撃強化(21)
種族特有スキル	凶化



霊鳥(1) | Lv7 | モー・ショボー

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	72	27	6	5	5	7
	C	C	B	D	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	吸	弱	耐

コマンドスキル	ブフ(初期)
	—
自動効果スキル	—
	—
種族特有スキル	飛翔



鬼女(3) | Lv19 | ユキジョロウ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	130	99	7	14	7	7
	D	B	D	A	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	吸	—	—	—

コマンドスキル	アムリタ(初期)
	マハブフ(21)
自動効果スキル	封魔追加(初期)
	マヒ追加(20)
種族特有スキル	献身



鬼女(2) | Lv15 | リリム

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	116	68	7	10	7	7
	D	B	D	B	C	C
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	無	—	—

コマンドスキル	クロスレイ(17)
	雷の乱舞(16)
自動効果スキル	一分の魔脈(初期)
	耐電撃(16)
種族特有スキル	献身



邪鬼(4) | Lv28 | ロア

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	253	88	11	16	11	6
	C	C	B	B	C	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	無

コマンドスキル	パララレイ(初期)
	クロスレイ(29)
自動効果スキル	三分の活泉(30)
	—
種族特有スキル	呪縛



妖獣(1) | Lv7 | ワイラ

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	78	35	6	7	5	5
	C	B	C	B	D	D
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	無

コマンドスキル	ザン(初期)
	—
自動効果スキル	英霊の加護(8)
	一分の活泉(9)
種族特有スキル	妖気迅雷



霊鳥(3) | Lv25 | ヴィゾフニル

能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	186	66	13	8	6	14
	C	C	B	D	D	B
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	吸	弱	—

コマンドスキル	マハジオ(初期)
	吸魔(27)
自動効果スキル	封魔追加(初期)
	—
種族特有スキル	飛翔

デビオクデータ

デビオクに登場する悪魔を、出品されるタイミングの早い順に紹介する。
同じ名前でも能力の異なる3種類の悪魔が出品されるので、ここで各能力値や修得スキルの違いを確認しておこう。

◇デビオクデータの見方



❶ **魔獣(4)** ❷ **ケットシー** ランク ❸ **ゴールド** 出品条件 ❹ ・3RD DAY 12:30～13:30 に急襲のイベントバトル[3-12]でこの悪魔を倒す ・4TH DAY 12:00以降になる

出品名	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
誇り高きケットシー ❺ ☆☆☆☆☆ ❻	27↑	222↑	80↑ ❼	10↑	13↑	10↑	12↑	❽ 5%	❾ 420	❿ 1260	マハザン(初期) マハラギ(初期) —	⓫ 衝撃強化(初期) 猛反撃(初期) —
ケットシー ☆☆☆	25	204	74	9	12	9	11	45%	380	1140	マハザン(初期) マハラギ(27) —	衝撃強化(26) — —
おデブなケットシー ☆	25	204	72↓	9	11↓	9	10↓	30%	340	1020	マハザン(初期) マハラギ(27) —	衝撃強化(26) — —

❶ 悪魔の種族。右側の数値は種族内でのランクで、その種族のうち基礎レベルの低い悪魔から順に番号を振ってある

❷ 悪魔の名称

❸ オークションでの出品ランク。4日目までには普通とゴールドの2種類がある

❹ その悪魔がオークションに出品されるおもな条件。出品タイミングの早い条件を優先的に紹介しており、条件がふたつあるものは、どちらか一方を満たせば出品される。なお、[ ]内の数字は、ストーリー攻略ページ(→P31～68)のイベント番号とリンクしている

❺ オークションの出品名

❻ その悪魔の能力を☆の数で評価したもの。☆の数は5つまでで、この数が多いほど評価が高い

❼ 悪魔の能力値。仲魔データ(→P70～79)の基礎値より上昇している能力値は↑、下降しているものは↓で区別している。各能力値の意味は以下を参照

Lv	悪魔のレベル
HP	最大HP
MP	最大MP
力	おもに物理攻撃力に影響する値
魔	最大MP、魔法攻撃力、魔法防御力などに影響する値
体	最大HP、物理防御力、魔法防御力などに影響する値
速	行動順、物理攻撃の命中率や回避率などに影響する値

❽ その悪魔がオークションに出品される確率

❾ その悪魔がオークションにかけられたときの開始金額

❿ オークションを行なわずにその悪魔と契約するために必要な金額

⓫ 悪魔が修得済み、もしくはこれから修得するスキル。(初期)とあるものは初期状態から修得しているスキルで、( )内に数字が書いてあるものは数字のレベルで修得することを表わしている

◇出品悪魔50音順索引&最速出品タイミング



邪鬼(1) **オーガ** ランク **普通** 出品条件 —

出品名	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
やさしきオーガ ☆☆☆☆☆	5↑	88↑	9↑	10↑	4	6↑	2	5%	75	225	— — —	騎士の精神(初期) — —
オーガ ☆☆☆	4	72	8	9	4	5	2	45%	65	195	— — —	騎士の精神(初期) — —
力なきオーガ ☆	4	72	8	7↓	4	5	2	30%	55	165	— — —	騎士の精神(初期) — —



魔獣(1) **カブソ** ランク **普通** 出品条件 —

出品名	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
いたずら名人 ☆☆☆☆☆	3↑	38↑	24↑	5↑	6	4	5↑	5%	75	225	アギ(初期) ザン(4) —	— — —
カブソ ☆☆☆	2	33	21	4	6	4	4	45%	65	195	アギ(初期) ザン(4) —	— — —
いたずら初級 ☆☆	2	33	21	4	6	4	3↓	30%	60	180	アギ(初期) ザン(4) —	— — —



闘鬼（1） コボルト

ランク：普通　出品条件：—

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
わいるど★コボルト	☆☆☆☆	4↑	60↑	14↑	5↑	3	6↑	7	5%	65	195	— / — / —	英霊の加護（5） / — / —
コボルト	☆☆☆	3	48	12	4	3	5	7	45%	60	180	— / — / —	英霊の加護（5） / — / —
コボるどん	☆	3	48	10↓	4	2↓	5	6	30%	50	150	— / — / —	英霊の加護（5） / — / —



妖精（1） ピクシー

ランク：普通　出品条件：—

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
セレブ御用達ピクシー	☆☆☆☆☆	3↑	35↑	34↑	3	8↑	4	5↑	15%	65	195	ディア（初期） / ジオ（初期） / —	— / — / —
ピクシー	☆☆☆	2	30	27	3	7	4	4	45%	55	165	ディア（初期） / ジオ（4） / —	— / — / —
やさぐれピクシー	☆☆	2	30	24	3	6↓	4	4	20%	50	150	ディア（初期） / ジオ（4） / —	— / — / —



霊鳥（1） モー・ショボー

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 11:00～12:00 に新宿のイベントバトル［1-08］でこの悪魔を倒す
・2ND DAY 9:00以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
美しきモー・ショボー	☆☆☆☆	7	72	29↑	6	6↑	5	7	5%	110	330	ブフ（初期） / アムリタ（初期） / —	— / — / —
モー・ショボー	☆☆☆	7	72	27	6	5	5	7	45%	105	315	ブフ（初期） / — / —	— / — / —
お色気無し	☆☆	7	72	25↓	6	4↓	5	7	30%	100	300	ブフ（初期） / — / —	— / — / —



妖獣（1） ワイラ

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 11:00～12:00 に新宿のイベントバトル［1-08］でこの悪魔を倒す
・1ST DAY 12:30以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
鋭き鉤爪使い	☆☆☆☆☆	8↑	84↑	37↑	8↑	7	5	6↑	5%	90	270	ザン（初期） / — / —	英霊の加護（初期） / 一分の活泉（9） / —
ワイラ	☆☆☆	7	78	35	6	7	5	5	45%	80	240	ザン（初期） / — / —	英霊の加護（8） / 一分の活泉（9） / —
欠けた鉤爪使い	☆☆	7	78	35	5↓	7	5	5	30%	75	225	ザン（初期） / — / —	英霊の加護（8） / 一分の活泉（9） / —



闘鬼（2） ビルヴィス

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 11:00～12:00 に新宿のイベントバトル［1-08］をクリアしたあと、11:30～13:00 に渋谷のフリーバトルでこの悪魔を倒す
・1ST DAY 17:30以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
畑荒らしの天才	☆☆☆☆☆	10↑	119↑	7↑	8↑	4	7	8↑	5%	100	300	— / — / —	英霊の加護（初期） / 同族の心得・防（初期） / —
ビルヴィス	☆☆☆	9	112	6	7	4	7	7	45%	90	270	— / — / —	英霊の加護（初期） / 同族の心得・防（10） / —
怖がりビルヴィス	☆	9	105↓	6	6↓	4	6↓	7	30%	80	240	— / — / —	英霊の加護（初期） / 同族の心得・防（10） / —



邪鬼（2） オグン

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 13:30～17:00 に新宿のフリーバトルでこの悪魔を倒す
・1ST DAY 17:30以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
パワフル★オグン	☆☆☆☆	8	104	11	11↑	3	5	6	5%	90	270	怒りの一撃（初期） / アギ（11） / —	騎士の精神（初期） / 一分の活泉（10） / —
オグン	☆☆☆	8	104	11	10	3	5	6	45%	85	255	怒りの一撃（9） / アギ（11） / —	騎士の精神（初期） / 一分の活泉（10） / —
ガリガリオグン	☆	8	104	11	8↓	3	5	6	30%	75	225	怒りの一撃（9） / アギ（11） / —	騎士の精神（初期） / 一分の活泉（10） / —



妖獣（2） ガルム

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 16:30～18:30 に水道橋のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す
・2ND DAY 12:30以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
冥界の猟犬・ガルム	☆☆☆☆☆	12↑	117↑	24↑	12↑	3	6	8↑	5%	110	330	アギ（初期） / — / —	見覚えの成長（初期） / 反撃（14） / 封魔追加（初期）
ガルム	☆☆☆	11	110	22	11	3	6	7	45%	100	300	アギ（初期） / — / —	見覚えの成長（初期） / 反撃（14） / —
甘えん坊ガルム	☆☆	11	110	22	10↓	3	6	7	30%	90	270	アギ（初期） / — / —	見覚えの成長（初期） / 反撃（14） / —



鬼女（1） キキーモラ

ランク：普通
出品条件：
・1ST DAY 16:30～18:30 に水道橋のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す
・1ST DAY 18:30以降になる

名前	★	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
きらきらキキモラ	☆☆☆☆☆	11↑	80↑	69↑	6↑	10↑	5	7	15%	105	315	ディア（初期） / ザン（初期） / —	一分の魔脈（初期） / — / —
キキーモラ	☆☆☆	10	80↑	57	5	9	6↑	7	65%	95	285	ディア（初期） / ザン（11） / —	一分の魔脈（12） / — / —
傷有りキキーモラ	☆	10	75	54	4↓	8↓	5	7	10%	85	255	ディア（初期） / ザン（11） / —	一分の魔脈（12） / — / —



幻魔(1) ジャンバヴァン

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
怪力ジャンバヴァン ☆☆☆☆	9	136	12	12↑	3	9	3	5%	120	360	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —
ジャンバヴァン ☆☆☆	9	136	12	10	3	9	3	45%	115	345	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —
徳用ジャンバヴァン ☆	9	121↓	12	9↓	3	7↓	3	30%	105	315	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —



堕天使(1) ガギソン

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 9:00 ~ 13:00 に水道橋のフリーバトルでこの悪魔を倒す
・3RD DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
高級悪魔ガギソン ☆☆☆☆	12	125	42↑	7	9↑	7	6	5%	135	405	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) 同族の心得・防(初期)
ガギソン ☆☆☆	12	125	40	7	8	7	6	45%	130	390	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) 同族の心得・防(初期)
叩き売りガギソン ☆	12	118↓	38↓	7	7↓	6↓	6	30%	120	360	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) —



邪龍(1) トウビョウ

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 9:00 ~ 13:00 に九段下のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す
・3RD DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
仲良しトウビョウ ☆☆☆☆	16↑	145↑	46↑	9↑	7	6	9↑	5%	150	450	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(初期) —
トウビョウ ☆☆☆	15	138	44	8	7	6	8	45%	145	435	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(16) —
激安トウビョウ ☆☆	15	138	44	8	7	6	7↓	30%	140	420	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(16) —



鬼女(2) リリム

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 9:00 ~ 13:00 に九段下のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す
・2ND DAY 17:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
誘惑のリリム ☆☆☆☆☆	16↑	121↑	73↑	7	11↑	7	8↑	5%	140	420	クロスレイ(初期) 雷の乱舞(初期) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(初期) —
リリム ☆☆☆	15	116	68	7	10	7	7	45%	120	360	クロスレイ(初期) 雷の乱舞(16) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(初期) —
ワガママ★リリム ☆	15	116	66↓	7	9↓	7	7	30%	110	330	クロスレイ(17) 雷の乱舞(16) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(16) —



龍王(1) マカラ

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 13:30 ~ 16:00 に水道橋のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す
・3RD DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
高級乗用マカラ ☆☆☆☆☆	15↑	153↑	48↑	7	9↑	6	10↑	5%	150	450	覚悟の挑発(初期) ディア(16) —	耐魔力(初期) — —
マカラ ☆☆☆	14	146	44	7	8	6	9	45%	140	420	覚悟の挑発(初期) ディア(16) —	耐魔力(15) — —
ポンコツ・マカラ ☆☆	14	146	44	7	8	6	8↓	30%	135	405	覚悟の挑発(15) ディア(16) —	耐魔力(15) — —



妖精(3) ジャックフロスト

ランク：普通
出品条件：
・2ND DAY 14:30 ~ 17:00 に池袋のイベントバトル[**2-23**]でこの悪魔を倒す
・2ND DAY 17:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
雪の精霊 ☆☆☆☆☆	15↑	138↑	57↑	7	11↑	8	6↑	5%	125	375	ブフ(初期) 氷の乱舞(初期) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) 同族の心得・防(初期)
ジャックフロスト ☆☆☆	14	132	52	7	10	8	5	45%	115	345	ブフ(初期) 氷の乱舞(15) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) 同族の心得・防(初期)
軟弱ジャックフロスト ☆	14	126↓	50↓	7	9↓	7↓	5	30%	105	315	ブフ(初期) 氷の乱舞(15) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) —



邪鬼(3) ウェンディゴ

ランク：ゴールド
出品条件：
・3RD DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
逞しきウェンディゴ ☆☆☆☆	20↑	231↑	50↑	10	5	10↑	12↑	5%	280	840	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) 一分の活泉(初期) —
ウェンディゴ ☆☆☆	19	196	48	10	5	9	11	45%	260	780	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) — —
のろのろウェンディゴ ☆☆	19	196	48	10	5	9	10↓	30%	240	720	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) — —



闘鬼(3) ゴズキ

ランク：ゴールド
出品条件：
・3RD DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
強気なゴズキ ☆☆☆☆	17↑	196↑	21↑	14↑	4	11↑	5	5%	220	660	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —
ゴズキ ☆☆☆	16	182	20	13	4	10	5	45%	200	600	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —
弱気なゴズキ ☆☆	16	182	20	12↓	4	10	5	30%	180	540	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —



幻魔（2）　トラロック

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
ノリノリトラロック	☆☆☆☆	17↑	144↑	72↑	11↑	9	7	6	5%	320	960	炎の乱舞（初期） — —	耐火炎（初期） — —
トラロック	☆☆☆	16	138	70	10	9	7	6	45%	300	900	炎の乱舞（初期） — —	耐火炎（17） — —
へろへろトラロック	☆☆	16	138	70	9↓	9	7	6	30%	280	840	炎の乱舞（初期） — —	耐火炎（17） — —



神獣（1）　ヘケト

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
治療の達人	☆☆☆☆	9	90	36↑	7	9↑	6	4	5%	330	990	ブフ（初期） アムリタ（初期） —	騎士の精神（初期） — —
ヘケト	☆☆☆	9	90	34	7	8	6	4	45%	320	960	ブフ（初期） — —	騎士の精神（初期） — —
不器用なヘケト	☆☆	9	90	32↓	7	7↓	6	4	30%	310	930	ブフ（初期） — —	騎士の精神（初期） — —



妖精（4）　ジャックランタン

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00 ～ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 13:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
熱血ジャックランタン	☆☆☆☆☆	21↑	150↑	112↑	8	13↑	9	8↑	5%	300	900	炎の乱舞（初期） マハラギ（初期） —	一分の魔脈（初期） — —
ジャックランタン	☆☆☆	19	140	99↑	8	11	9	7	45%	260	780	炎の乱舞（初期） マハラギ（21） —	一分の魔脈（初期） — —
灯のジャックランタン	☆☆	19	140	95↑	8	10↓	9	7	30%	240	720	炎の乱舞（初期） マハラギ（21） —	一分の魔脈（初期） — —



霊鳥（2）　スパルナ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00 ～ 13:00 に池袋のフリーバトルでこの悪魔を倒す　・4TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
華麗なるスパルナ	☆☆☆☆☆	19↑	135↑	87↑	7	10↑	8	12↑	5%	380	1140	嵐の乱舞（初期） パララレイ（初期） ザン（初期）	マヒ追加（初期） — —
スパルナ	☆☆☆	18	130	81	7	9	8	10	45%	340	1020	嵐の乱舞（初期） パララレイ（20） ザン（初期）	マヒ追加（19） — —
飛べないスパルナ	☆	18	130	81	7	9	8	8↓	30%	300	900	嵐の乱舞（初期） パララレイ（20） ザン（初期）	マヒ追加（19） — —



魔獣（3）　ネコマタ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00 ～ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
イケイケネコマタ	☆☆☆☆	20↑	154↑	50↑	12↑	5↑	8	12	5%	280	840	パララレイ（21） — —	マヒ追加（初期） 見覚えの成長（初期） —
ネコマタ	☆☆☆	19	148	50↑	11	4	8	12	45%	260	780	パララレイ（21） — —	マヒ追加（初期） 見覚えの成長（初期） 一分の魔脈（初期）
野良ネコマタ	☆	19	148	42↓	11	2↓	8	12	30%	220	660	パララレイ（21） — —	マヒ追加（初期） 見覚えの成長（初期） —



鬼女（3）　ユキジョロウ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00 ～ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 16:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
麗しのユキジョロウ	☆☆☆☆☆	20↑	135↑	108↑	7	16↑	7	7	5%	300	900	アムリタ（初期） マハブフ（初期） ブフ（初期）	封魔追加（初期） マヒ追加（初期） —
ユキジョロウ	☆☆☆	19	130	99	7	14	7	7	45%	260	780	アムリタ（初期） マハブフ（21） ブフ（初期）	封魔追加（初期） マヒ追加（20） —
溶けかけユキジョロウ	☆	19	125↓	99	7	14	6↓	6↓	30%	220	660	アムリタ（初期） マハブフ（21） ブフ（初期）	封魔追加（初期） マヒ追加（20） —



霊鳥（3）　ヴィゾフニル

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 12:30 ～ 13:30 に池袋のイベントバトル［3-12］でこの悪魔を倒す

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
黄金のヴィゾフニル	☆☆☆☆	26↑	192↑	68↑	13	8	6	16↑	5%	500	1500	マハジオ（初期） 吸魔（初期） —	封魔追加（初期） — —
ヴィゾフニル	☆☆☆	25	186	66	13	8	6	14	45%	480	1440	マハジオ（初期） 吸魔（27） —	封魔追加（初期） — —
金メッキヴィゾフニル	☆	25	186	66	12↓	8	6	13↓	30%	440	1320	マハジオ（初期） 吸魔（27） —	封魔追加（初期） — —



魔獣（4）　ケットシー

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 12:30 ～ 13:30 に池袋のイベントバトル［3-12］でこの悪魔を倒す　・4TH DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
誇り高きケットシー	☆☆☆☆☆	27↑	222↑	80↑	10↑	13↑	10↑	12↑	5%	420	1260	マハザン（初期） マハラギ（初期） —	衝撃強化（初期） 猛反撃（初期） —
ケットシー	☆☆☆	25	204	74	9	12	9	11	45%	380	1140	マハザン（初期） マハラギ（27） —	衝撃強化（26） — —
おデブなケットシー	☆	25	204	72↓	9	11↓	9	10↓	30%	340	1020	マハザン（初期） マハラギ（27） —	衝撃強化（26） — —

幻魔(2) トラロック

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
ノリノリトラロック	☆☆☆☆	17↑	144↑	72↑	11↑	9	7	6	5%	320	960	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(初期) — —
トラロック	☆☆☆	16	138	70	10	9	7	6	45%	300	900	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(17) — —
へろへろトラロック	☆☆	16	138	70	9↓	9	7	6	30%	280	840	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(17) — —

神獣(1) ヘケト

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
治療の達人	☆☆☆☆	9	90	36↑	7	9↑	6	4	5%	330	990	ブフ(初期) アムリタ(初期) —	騎士の精神(初期) — —
ヘケト	☆☆☆	9	90	34	7	8	6	4	45%	320	960	ブフ(初期) — —	騎士の精神(初期) — —
不器用なヘケト	☆☆	9	90	32↓	7	7↓	6	4	30%	310	930	ブフ(初期) — —	騎士の精神(初期) — —

妖精(4) ジャックランタン

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00～13:00 に新宿のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 13:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
熱血ジャックランタン	☆☆☆☆☆	21↑	150↑	112↑	8	13↑	9	8↑	5%	300	900	炎の乱舞(初期) マハラギ(初期) —	一分の魔脈(初期) — —
ジャックランタン	☆☆☆	19	140	99↑	8	11	9	7	45%	260	780	炎の乱舞(初期) マハラギ(21) —	一分の魔脈(初期) — —
灯のジャックランタン	☆☆	19	140	95↑	8	10↓	9	7	30%	240	720	炎の乱舞(初期) マハラギ(21) —	一分の魔脈(初期) — —

霊鳥(2) スパルナ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00～13:00 に池袋のフリーバトルでこの悪魔を倒す　・4TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
華麗なるスパルナ	☆☆☆☆☆	19↑	135↑	87↑	7	10↑	8	12↑	5%	380	1140	嵐の乱舞(初期) バララレイ(初期) ザン(初期)	マヒ追加(初期) — —
スパルナ	☆☆☆	18	130	81	7	9	8	10	45%	340	1020	嵐の乱舞(初期) バララレイ(20) ザン(初期)	マヒ追加(19) — —
飛べないスパルナ	☆	18	130	81	7	9	8	8↓	30%	300	900	嵐の乱舞(初期) バララレイ(20) ザン(初期)	マヒ追加(19) — —

魔獣(3) ネコマタ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00～13:00 に新宿のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
イケイケネコマタ	☆☆☆☆	20↑	154↑	50↑	12↑	5↑	8	12	5%	280	840	バララレイ(21) — —	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) —
ネコマタ	☆☆☆	19	148	50↑	11	4	8	12	45%	260	780	バララレイ(21) — —	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) 一分の魔脈(初期)
野良ネコマタ	☆	19	148	42↓	11	2↓	8	12	30%	220	660	バララレイ(21) — —	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) —

鬼女(3) ユキジョロウ

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 9:00～13:00 に新宿のフリーバトル(強敵)でこの悪魔を倒す　・3RD DAY 16:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
麗しのユキジョロウ	☆☆☆☆☆	20↑	135↑	108↑	7	16↑	7	7	5%	300	900	アムリタ(初期) マハブフ(初期) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(初期) —
ユキジョロウ	☆☆☆	19	130	99	7	14	7	7	45%	260	780	アムリタ(初期) マハブフ(21) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(20) —
溶けかけユキジョロウ	☆	19	125↓	99	7	14	6↓	6↓	30%	220	660	アムリタ(初期) マハブフ(21) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(20) —

霊鳥(3) ヴィゾフニル

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 12:30～13:30 に池袋のイベントバトル[3-12]でこの悪魔を倒す

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
黄金のヴィゾフニル	☆☆☆☆	26↑	192↑	68↑	13	8	6	16↑	5%	500	1500	マハジオ(初期) 吸魔(初期) —	封魔追加(初期) — —
ヴィゾフニル	☆☆☆	25	186	66	13	8	6	14	45%	480	1440	マハジオ(初期) 吸魔(27) —	封魔追加(初期) — —
金メッキヴィゾフニル	☆	25	186	66	12↓	8	6	13↓	30%	440	1320	マハジオ(初期) 吸魔(27) —	封魔追加(初期) — —

魔獣(4) ケットシー

ランク：ゴールド

出品条件：・3RD DAY 12:30～13:30 に池袋のイベントバトル[3-12]でこの悪魔を倒す　・4TH DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
誇り高きケットシー	☆☆☆☆☆	27↑	222↑	80↑	10↑	13↑	10↑	12↑	5%	420	1260	マハザン(初期) マハラギ(初期) —	衝撃強化(初期) 猛反撃(初期) —
ケットシー	☆☆☆	25	204	74	9	12	9	11	45%	380	1140	マハザン(初期) マハラギ(27) —	衝撃強化(26) — —
おデブなケットシー	☆	25	204	72↓	9	11↓	9	10↓	30%	340	1020	マハザン(初期) マハラギ(27) —	衝撃強化(26) — —



邪龍（2） バジリスク

ランク：ゴールド

出品条件：
- 3RD DAY 12:30 ~ 13:30 に池袋のイベントバトル［3-12］でこの悪魔を倒す
- 3RD DAY 14:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
俊敏なバジリスク	☆☆☆☆	26↑	203↑	76↑	14↑	12	9	7	5%	400	1200	ペトラレイ（27） — —	耐衝撃（初期） 石化追加（初期） —
バジリスク	☆☆☆	25	197	74	13	12	9	7	45%	380	1140	ペトラレイ（27） — —	耐衝撃（初期） 石化追加（26） 聖騎士の精神（初期）
ミニマム★バジリスク	☆☆	25	197	74	12↓	12	9	7	30%	360	1080	ペトラレイ（27） — —	耐衝撃（初期） 石化追加（26） —



闘鬼（4） メズキ

ランク：ゴールド

出品条件：
- 3RD DAY 12:30 ~ 13:30 に池袋のイベントバトル［3-12］でこの悪魔を倒す
- 3RD DAY 16:30以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
イカしたメズキ	☆☆☆☆☆	21↑	189↑	77↑	10↑	10	9↑	10↑	5%	320	960	マハジオ（初期） — —	同族の心得・攻（初期） 電撃強化（初期） —
メズキ	☆☆☆	20	176	75	9	10	8	9	45%	280	840	マハジオ（22） — —	同族の心得・攻（初期） 電撃強化（21） —
くねくねメズキ	☆☆	20	176	75	8↓	10	8	9	30%	260	780	マハジオ（22） — —	同族の心得・攻（初期） 電撃強化（21） —



妖精（5） シルキー

ランク：ゴールド

出品条件：
- 3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルでこの悪魔を倒す
- 3RD DAY 18:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
レディ・シルキー	☆☆☆☆	25↑	159↑	143↑	9	16↑	9	8	5%	380	1140	ブフ（初期） メディア（初期） —	— — —
シルキー	☆☆☆	24	155	146↑	9	14	9	8	45%	360	1080	ブフ（初期） メディア（26） —	一分の魔脈（初期） — —
じゃじゃ馬シルキー	☆☆	24	155	129↓	9	13↓	9	8	30%	340	1020	ブフ（初期） メディア（26） —	— — —



幻魔（3） ヘイムダル

ランク：ゴールド

出品条件：
- 3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルでこの悪魔を倒す
- 4TH DAY 9:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
イケメン★ヘイムダル	☆☆☆☆☆	25↑	198↑	68↑	9	9	8↑	16↑	5%	480	1440	覚悟の挑発（初期） — —	見覚えの成長（初期） 耐魔力（初期） 封魔追加（初期）
ヘイムダル	☆☆☆	23	180	64	9	9	7	14	45%	440	1320	覚悟の挑発（初期） — —	見覚えの成長（初期） 耐魔力（24） 封魔追加（初期）
なよなよヘイムダル	☆	23	180	64	9	9	7	12↓	30%	400	1200	覚悟の挑発（初期） — —	見覚えの成長（初期） 耐魔力（24） —



龍王（2） ペンドラゴン

ランク：ゴールド

出品条件：
- 3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルでこの悪魔を倒す
- 4TH DAY 9:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
偉大なペンドラゴン	☆☆☆☆	22↑	210↑	27↑	20	5	8↑	6↑	5%	420	1260	炎の乱舞（初期） 怒りの一撃（初期） —	耐魔力（初期） 聖騎士の精神（初期） —
ペンドラゴン	☆☆☆	21	196	26	20	5	7	5	45%	400	1200	炎の乱舞（初期） 怒りの一撃（初期） —	耐魔力（初期） 聖騎士の精神（22） —
ひ弱なペンドラゴン	☆	21	196	26	18↓	5	7	5	30%	360	1080	炎の乱舞（初期） — —	耐魔力（初期） 聖騎士の精神（22） —



妖獣（3） アーヴァンク

ランク：ゴールド

出品条件：
- 4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す
- 4TH DAY 16:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
力持ちアーヴァンク	☆☆☆☆☆	27↑	240↑	68↑	12↑	7	13↑	13↑	5%	440	1320	氷の乱舞（初期） 会心の予言（初期） —	物理強化（初期） 猛反撃（28） —
アーヴァンク	☆☆☆	26	228	66	11	7	12	12	45%	400	1200	氷の乱舞（初期） — —	物理強化（27） 猛反撃（28） 聖騎士の精神（初期）
貧弱アーヴァンク	☆	26	222↓	66	11	7	11↓	11↓	30%	360	1080	氷の乱舞（初期） — —	物理強化（27） 猛反撃（28） —



邪鬼（4） ロア

ランク：ゴールド

出品条件：
- 4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す
- 4TH DAY 16:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
輝くロア	☆☆☆☆☆	29↑	260↑	92↑	11	17↑	11	8↑	5%	480	1440	パララレイ（初期） クロスレイ（初期） ペトラレイ（初期）	三分の活泉（30） — —
ロア	☆☆☆	28	328↑	88	11	16	11	6	45%	440	1320	パララレイ（初期） クロスレイ（29） —	三分の活泉（初期） — —
ひび割れたロア	☆	28	253	84↓	11	14↓	11	6	30%	400	1200	パララレイ（初期） クロスレイ（29） —	三分の活泉（30） — —



鬼女（4） ペリ

ランク：ゴールド

出品条件：
- 4TH DAY 13:30 ~ 15:30 に池袋のフリーバトル（強敵）でこの悪魔を倒す
- 4TH DAY 16:00以降になる

名称	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品確率	開始金額	即決金額	コマンドスキル	自動効果スキル
ダンサー★ペリ	☆☆☆☆	29↑	216↑	122↑	8	18↑	7	13↑	5%	490	1470	マハジオ（初期） 吸魔（初期） —	耐電撃（初期） 三分の魔脈（初期） —
ペリ	☆☆☆	28	210	90	8	17	7	12	45%	460	1380	マハジオ（初期） 吸魔（初期） —	耐電撃（初期） 三分の魔脈（29） —
悪女・ペリ	☆☆	28	210	88↓	8	16↓	7	12	30%	440	1320	マハジオ（初期） 吸魔（30） —	耐電撃（初期） 三分の魔脈（29） —

スキルデータ

ここでは、4TH DAYまでに使えるようになるスキルを掲載している。
各スキルをクラックできるタイミングを逃さないように気をつけ、スキルの種類を増やして攻略に役立てていこう。

◇スキルデータの見方

コマンドスキル

(1) アギ													
属性 (2)	火炎	対象 (3)	敵単	命中 (4)	100	威力 (5)	17	消費 (6)	MP:4	セット (7)	ー		
効果	火炎属性のダメージ (8) る												
クラック	スキルクラック解禁時にCOMPへ登録される (9)												

自動効果スキル

(1) 一分の活泉					
属性 (2)	特殊	対象 (3)	自分	効果	HPの最大値を10%アップ (8)
セット	力4、体4 (7)			クラック	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリー (9) に出現するオーガ

先制発動スキル

(1) S軽業の秘法					
属性 (2)	補助	対象 (3)	味全	効果	発動時にMP3を消費。(8) 率と命中率を初期値の25%アップ
セット	速8 (7)			クラック	2ND DAY 11:00 ～ 12:30 に芝公 (9) のイベントバトルに出現する外道悪魔使い

種族特有スキル

(1) いけにえの盟約			
種族 (10)	堕天使	効果	敵を倒すと、自チームそ (8) れのHPとMPを回復。回復量は、HP=倒した相手のLv　MP=倒した相手のLv÷2
消費	ー (6)		

(1) スキルの名称

(2) スキルの属性。物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力、万能、回復、補助、特殊の10種類があり、コマンドスキルの場合は対象の防御相性によってダメージが増減する

(3) スキルの対象。略称の意味は以下のとおり

自分	自分が対象
味単	味方1体が対象
味全	味方チームの全員が対象
敵単	敵1体が対象
敵全	敵チームの全員が対象
敵味全	戦闘に参加している全員が対象
敵複数	敵チームのメンバーから対象をランダムに複数回選ぶ
リーダー	自チームのリーダーが対象

(4) スキルの命中しやすさ。数字が大きいほど命中しやすい

(5) スキルの基本威力。数字が大きいほど威力が高い

(6) スキル使用時に消費するHPまたはMP。HPの場合は最大値の数字%分を消費する

(7) 味方リーダーにそのスキルをセットする際に必要となる能力値。能力値を必要としないものは「ー」、敵専用のスキルは「不可」と表記している

(8) スキルの効果

(9) そのスキルをクラックできるフリーバトルおよびクラック対象となる敵。フリーバトルでクラックできないものは、クラック可能なイベントバトルを掲載している。なお、[　]内の数字は、ストーリー攻略ページ(→P31 ～ 68)のイベント番号とリンクしている。また、4TH DAYまでにクラックできないスキルは「???」、敵専用のものは「不可」と表記している

(10) そのスキルを持つ種族

コマンドスキル

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果	クラック
アギ	火炎	敵単	100	17	MP:4	ー	火炎属性のダメージを与える	スキルクラック解禁時にCOMPへ登録される
暴れまくり	物理	敵複数	75	40	HP:13%	力11、速9	物理ダメージを2～5回与える。威力は使用者のHPが最大値に近いほど高くなる	2ND DAY 13:30 ～ 16:00 に水道橋のフリーバトル(強敵)に出現するゴズキ
アムリタ	回復	味全	100	0	MP:9	魔6	ステータス異常をすべて回復する	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するカブソかモー・ショボー
嵐の乱舞	衝撃	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	衝撃属性のダメージを2～5回与える。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる	2ND DAY 13:30 ～ 16:00 に青山のフリーバトルに出現するスパルナ
怒りの一撃	物理	敵単	55	22	HP:5%	力5	物理属性のダメージを与える。命中率は半分になるが、当たれば確実にCRITICAL攻撃になる	1ST DAY 13:30 ～ 18:00 に新宿のフリーバトルに出現するオグン
会心の予言	補助	味全	100	0	MP:8	力14	会心の予言発動後、味方それぞれの物理攻撃が1回だけ必ずクリティカルになる	4TH DAY 17:30 ～ 18:30 に九段下のイベントバトル[**4-29**]に出現するマハカーラか悪魔使い警察官
覚悟の挑発	補助	本人	100	0	MP:10	体7	単体対象の攻撃を高確率で自分に引きつけ、さらに受けるダメージを75%に軽減する	2ND DAY 13:30 ～ 16:00 に水道橋のフリーバトル(強敵)に出現するマカラ
火事場撃	万能	敵全	100	150	効果参照	不可	万能属性のダメージを与え、みずからは死亡する。威力は使用者の残りHPが少ないほど高くなる	不可
雷の乱舞	電撃	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	電撃属性のダメージを2～5回与え、低確率で感電状態にする。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる	2ND DAY 9:00 ～ 13:00 に水道橋のフリーバトルに出現するガギソン
吸魔	万能	敵単	100	効果参照	MP:2	魔11	対象のHPとMPを奪って自分のHPとMPを回復。威力はHPが10、MPが5	4TH DAY 9:00 ～ 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するヴィゾフニル
クロスレイ	魔力	敵全	100	効果参照	MP:15	魔5、速7	敵チームそれぞれを中確率で封魔状態にする	2ND DAY 9:00 ～ 13:00 に九段下のフリーバトル(強敵)に出現するリリム
氷の乱舞	氷結	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	氷結属性のダメージを2～5回与え、低確率で凍結状態にする。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる	2ND DAY 16:30 ～ 18:30 に新宿のフリーバトルに出現するジャックフロスト
渾身の一撃	物理	敵単	95	17	HP:15%	速11	物理属性のダメージを与える。必ずCRITICAL攻撃になる	4TH DAY 17:30 ～ 18:30 に九段下のイベントバトルに出現する悪魔使い警察官
ザン	衝撃	敵単	100	17	MP:4	ー	衝撃属性のダメージを与える	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するピクシーかワイラ
ジオ	電撃	敵単	100	14	MP:4	ー	電撃属性のダメージを与え、低確率で感電状態にする	スキルクラック解禁時にCOMPへ登録される
失楽の炎	火炎	敵全	100	28	MP:12	不可	ベル・デルが使用する。すべての敵チーム全体に火炎属性のダメージを与える	不可

コマンドスキル

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果	クラック
弱者必滅拳	物理	敵単	75	効果参照	HP:10%	力12、魔8	物理属性のダメージを与える。対象がステータス異常の場合はダメージが倍にアップする	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）に出現するメモリーディスク
捨身の一撃	物理	敵単	70	60	HP:8%	力10、体9	物理属性のダメージを与える	3RD DAY 9:00 ~ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）に出現するネコマタ
絶妙打	物理	敵単	75	86	HP:10%	体11	物理属性のダメージを与える。威力は使用者のHPが最大値に近いほど高くなる	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に芝公園のフリーバトルに出現するウェンディゴ
ディア	回復	味単	100	25	MP:8	―	HPを中回復する	スキルクラック解禁時にCOMPへ登録される
ディアラハン	回復	味単	100	999	MP:20	魔15	HPを全回復する	4TH DAY 13:30 ~ 16:30 に池袋のフリーバトル（強敵）に出現するハクタク
パララレイ	魔力	敵全	100	効果参照	MP:15	魔7、速9	敵チームそれぞれを中確率でマヒ状態にする	2ND DAY 13:30 ~ 16:00 に青山のフリーバトルに出現するスパルナ
ブフ	氷結	敵単	100	14	MP:4	―	氷結属性のダメージを与え、低確率で凍結状態にする	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するモー・ショボー
ペトラレイ	魔力	敵全	100	効果参照	MP:22	魔9、速11	敵チームそれぞれを中確率で石化状態にする	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルに出現するバジリスク
炎の乱舞	火炎	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	火炎属性のダメージを2 ~ 5回与える。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる	2ND DAY 13:30 ~ 16:00 に青山のフリーバトルに出現するトラロック
マカジャマオン	魔力	敵全	100	0	MP:25	魔15	敵チームそれぞれを高確率で封魔状態にする	4TH DAY 13:30 ~ 16:30 に池袋のフリーバトル（強敵）に出現するハクタク
マハザン	衝撃	敵全	100	26	MP:20	魔10、速8	衝撃属性のダメージを与える	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）に出現するケットシー
マハジオ	電撃	敵全	100	22	MP:20	魔10、速8	電撃属性のダメージを与え、低確率で感電状態にする	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に芝公園のフリーバトルに出現するメズキ
マハブフ	氷結	敵全	100	22	MP:20	魔10、速8	氷結属性のダメージを与え、低確率で凍結状態にする	3RD DAY 9:00 ~ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）に出現するユキジョロウ
マハラギ	火炎	敵全	100	26	MP:20	魔10、速8	火炎属性のダメージを与える	3RD DAY 9:00 ~ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）に出現するジャックランタン
メディア	回復	味全	100	25	MP:20	魔12	HPを中回復する	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルに出現するシルキー
リカーム	回復	味単	100	30	MP:20	魔13	死亡した味方ユニットひとりを復活させ、HPを小回復する	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトルに出現するメモリーディスク

自動効果スキル

スキル	属性	対象	セット	効果	クラック
一分の活泉	特殊	自分	力4、体4	HPの最大値を10%アップ	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するオーガ
一分の魔脈	特殊	自分	魔4、速4	MPの最大値を10%アップ	1ST DAY 16:30 ~ 18:30 に水道橋のフリーバトル（強敵）に出現するキキーモラ
英霊の加護	特殊	自分	力4	クリティカル率に25%プラス	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するコボルトかビルヴィス
エクストラワン	特殊	自分	速14	邪神族と邪龍族を除き、必ずエクストラターンが発生する	???
火炎強化	火炎	自分	力7、魔7	火炎属性攻撃の威力が20%アップ	3RD DAY 9:00 ~ 13:00 に新宿のフリーバトル（強敵）に出現するジャックランタン
騎士の精神	特殊	リーダー	不可	リーダーが残りHP以上のダメージを受ける場合、その攻撃を代わりに受ける	不可
吸収追加	特殊	自分	力14、速13	敵に与えたダメージの25%分、自分のHPを回復	4TH DAY 15:00 ~ 16:30 に水道橋のイベントバトル［**4-22**］に出現するパズス
食いしばり	特殊	自分	体6	ダメージを受けて死亡する場合、1回の戦闘で一度だけHP1で生き残る	???
獣の眼光	特殊	自分	不可	1回の攻撃ターンで2回行動できる。エクストラターンと重複可能。敵専用	不可
三分の活泉	特殊	自分	力7、体7	HPの最大値を30%アップ	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）に出現するロア
三分の魔脈	特殊	自分	魔7、速7	MPの最大値を30%アップ	4TH DAY 13:30 ~ 16:30 に東京のフリーバトルに出現するニスロク
衝撃強化	衝撃	自分	体7、速7	衝撃属性攻撃の威力が20%アップ	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）に出現するケットシー
衝撃無効	衝撃	自分	体11、速11	衝撃属性の攻撃を無効化する	4TH DAY 15:00 ~ 16:30 に水道橋のイベントバトルに出現するパズス
勝利の息吹	特殊	自分	体13、速12	戦闘終了後、HPが最大値の10%分回復する	4TH DAY 13:30 ~ 16:30 に池袋のフリーバトル（強敵）に出現するハクタク
聖騎士の精神	特殊	リーダー	不可	リーダーが残りHP以上のダメージを受ける場合に身代わりとなり、そのダメージを半減する	不可
石化追加	万能	自分	体12、速10	物理攻撃の際に低確率で石化状態にする	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルに出現するバジリスク
戦神の加護	特殊	自分	力14	クリティカル率に50%プラス	4TH DAY 17:30 ~ 18:30 に九段下のイベントバトルに出現するマハカーラか悪魔使い警察官
耐火炎	火炎	自分	力6、魔6	火炎属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に芝公園のフリーバトルに出現するメモリーディスク
耐衝撃	衝撃	自分	体6、速6	衝撃属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルに出現するバジリスク
耐電撃	電撃	自分	魔6、速6	電撃属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	2ND DAY 13:30 ~ 16:00 に水道橋のフリーバトル（強敵）に出現するリリム
耐氷結	氷結	自分	魔6、体6	氷結属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するオーガ
耐物理	物理	自分	力8、体8	物理属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	4TH DAY 17:30 ~ 18:30 に九段下のイベントバトル［**4-29**］に出現する悪魔使い警察官
耐魔力	魔力	自分	魔9	魔力属性への耐性を50%にする。より上位の耐性は上書きしない	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に東京のフリーバトルに出現するペンドラゴン
電撃強化	電撃	自分	魔7、速7	電撃属性攻撃の威力が20%アップ	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル（強敵）に出現するメモリーディスク

自動効果スキル

スキル	属性	対象	セット	効果	クラック
電撃激化	電撃	自分	魔14、速13	電撃属性攻撃の威力が50%アップ	4TH DAY 17:30 ~ 18:30 に九段下のイベントバトル[**4-29**]に出現する悪魔使い警察官
同族の心得・攻	特殊	自分	力7	同種族へ攻撃する際、ダメージが50%アップ	2ND DAY 9:00 ~ 13:00 に水道橋のフリーバトルに出現するジャンバヴァン
同族の心得・防	特殊	自分	体7	同種族から攻撃を受ける際、ダメージを50%軽減する	1ST DAY 13:00 に渋谷のフリーバトルに出現するビルヴィス
毒追加	万能	自分	力7、速5	物理攻撃の際に低確率で毒状態にする	1ST DAY 17:30 ~ 18:30 に青山のイベントバトル[**1-22**]に出現するヘアリージャック
反撃	特殊	自分	力8、速7	物理攻撃を受けた際、12.5%の確率で通常攻撃で反撃する	1ST DAY 16:30 ~ 18:30 に水道橋のフリーバトル(強敵)に出現するガルム
氷結強化	氷結	自分	魔7、体7	氷結属性攻撃の威力が20%アップ	3RD DAY 13:30 ~ 16:00 に芝公園のフリーバトルに出現するウェンディゴ
封魔追加	万能	自分	魔9、速7	物理攻撃の際に低確率で封魔状態にする	2ND DAY 13:30 ~ 16:00 に青山のフリーバトルに出現するトウビョウ
物理強化	物理	自分	力6、体9	物理属性攻撃の威力が20%アップ	4TH DAY 17:30 ~ 18:30 に九段下のイベントバトル[**4-29**]に出現するアーヴァンク
マヒ追加	万能	自分	力10、速8	物理攻撃の際に低確率でマヒ状態にする	3RD DAY 9:00 ~ 13:00 に新宿のフリーバトル(強敵)に出現するユキジョロウかネコマタ
魔力無効	魔力	自分	魔14	魔力属性の攻撃を無効化する	???
見覚えの成長	特殊	自分	魔12、速13	味方チームに参加していない場合、主人公が得た経験値の75%を得る	1ST DAY 16:30 ~ 18:30 に水道橋のフリーバトル(強敵)に出現するガルム
盟主の精神	特殊	仲魔	体6	仲魔が残りHP以上のダメージを受ける場合に身代わりとなる	スキルクラック解禁時にCOMPへ登録される
猛反撃	特殊	自分	力11、速12	物理攻撃を受けた際、25%の確率で通常攻撃で反撃する	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル(強敵)に出現するアーヴァンク

先制発動スキル

スキル	属性	対象	セット	効果	クラック
S軽業の秘法	補助	味全	速8	発動時にMP3を消費。回避率と命中率を初期値の25%アップ	2ND DAY 11:00 ~ 12:00 に芝公園のイベントバトル[**2-10**]に出現する外道悪魔使い
S窮地の練気	回復	味全	力12、魔12	受けたダメージの15%分、ダメージを受けたユニットのMPが回復する	4TH DAY 17:30 ~ 18:30 に九段下のイベントバトル[**4-29**]に出現する悪魔使い警察官
S堅盾の秘法	補助	味全	魔7、体8	発動時にMP5を消費。防御力を初期値の25%アップ	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル(強敵)に出現するメモリーディスク
S疾風の秘法	補助	味全	速4	速に5プラスされる	先制発動スキル解禁時にCOMPへ登録される
S的中の秘法	補助	味全	速7	発動時にMP2を消費。物理攻撃が必ず命中する	2ND DAY 11:00 ~ 12:00 に芝公園のイベントバトル[**2-10**]に出現する外道悪魔使い
S闘気の装束	補助	味全	魔10、体11	発動時にMP10を消費。50以下のダメージを無効化する	4TH DAY 14:30 ~ 16:00 に新宿のイベントバトル[**4-19**]に出現する外道悪魔使い
S魔道結界・陰	補助	敵味全	魔14	戦闘中の消費MPが半分になる	???
S烈攻の秘法	補助	味全	力8、魔9	発動時にMP4を消費。物理および魔法の威力を初期値の25%アップ	4TH DAY 9:00 ~ 13:00 に芝公園のフリーバトル(強敵)に出現するメモリーディスク

種族特有スキル

スキル	種族	消費	効果
いけにえの盟約	堕天使	—	敵を倒すと、自チームそれぞれのHPとMPを回復。回復量は、HP=倒した相手のLv　MP=倒した相手のLv÷2
おまじない	妖精	MP:Lv÷3+5	射程3。任意の味方チームのHPを小回復する。さらに低確率で、行動力ゲージ減少、クリティカル率上昇、対象チームのHP全回復、のいずれかひとつが発動する
鬼神双手	鬼神	—	攻撃終了後、もう一度だけ移動できる。その際、行動力ゲージは増加しない
凶化	闘気	HP:Lv×1.25+5	つぎの攻撃時に味方それぞれの物理攻撃が1回のみ必ずクリティカルになる。迎撃時は発動しない
獣の跳躍	魔獣	—	攻撃終了後、もう一度だけ移動できる。その際、行動力ゲージは増加しない
献身	鬼女	MP:Lv÷2+7	射程2。任意の味方チームのHPを、使用者の残りHP×0.5の分だけ回復する
混沌の波動	邪神	—	射程が3になり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし、移動力が1マイナスされ、自チームにはEXTRA TURNが発生しなくなる
邪念の波動	邪龍	—	射程が2になり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし、自チームにはEXTRA TURNが発生しなくなる
呪縛	邪鬼	HP:Lv×1.5+7	射程3。任意の敵チームの移動力をつぎの1回に限り1にする
瞬転の舞	神獣	MP:Lv÷3+5	射程6。任意の味方チームと自チームの位置を入れ替える
天使の血杯	天使	HP:Lv×1.5+15	自チームそれぞれのMPをLv÷2+3の分だけ回復する
覇王の盟約	魔王	—	自チームがその戦闘で敵チームに与えたダメージの2.5%分のMPが、戦闘終了時に自チームそれぞれ回復する。また、攻撃した敵チームの行動順を遅らせる
飛翔	霊鳥	—	自チームの移動力に1プラスされ、障害物を無視して移動できる。飛翔の効果は重複しない
不死の者	ベル神	—	ベル・デルが所持。全属性を無効化。障害物を無視して移動できる
魔人	魔人	—	ゴーストQが所持。射程が3になり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし移動は不可
魔力覚醒	魔神	MP:Lv÷2+4	使用後の1回だけ、自チームそれぞれのMPを使用するスキルの効果を1.5倍にする
夢幻の具足	幻魔	—	障害物を無視して移動可能。移動時の行動力ゲージ増加量が半減する
女神の慈愛	女神	MP:Lv÷2+24	射程4。任意の味方チームのHPを大回復し、すべてのステータス異常を回復する
妖気迅雷	妖獣	HP:Lv×1.25+5	1回だけ自チームの移動力が7になり、戦闘が発生した場合はイニシアチブに10プラスされる。呪縛の効果を上書きできる
龍胴絞め	龍王	—	隣接した敵チームの移動力を一時的に1にする。迎撃時はイニシアチブに10プラスされる



女神異聞録デビルサバイバー　公式ガイドブック

2009年1月27日　初版発行

執筆	渡邉洋三（有限会社メガロマニア） 山口康弘 四家秀一（有限会社チョップ） 斎藤中雄（有限会社チョップ） 田村匡章（有限会社チョップ）
本文デザイン	真々田稔（rocka graphica）
編集	黒崎正記（ファミ通書籍編集部）
デザイン監修	内田泰寛（ファミ通書籍編集部）
校正	青木隆二
監修・協力	株式会社アトラス

発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	青山　良
副編集長	澄田雅範
PM	岩見勝人
業務部	三浦真木
印刷	大日本印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

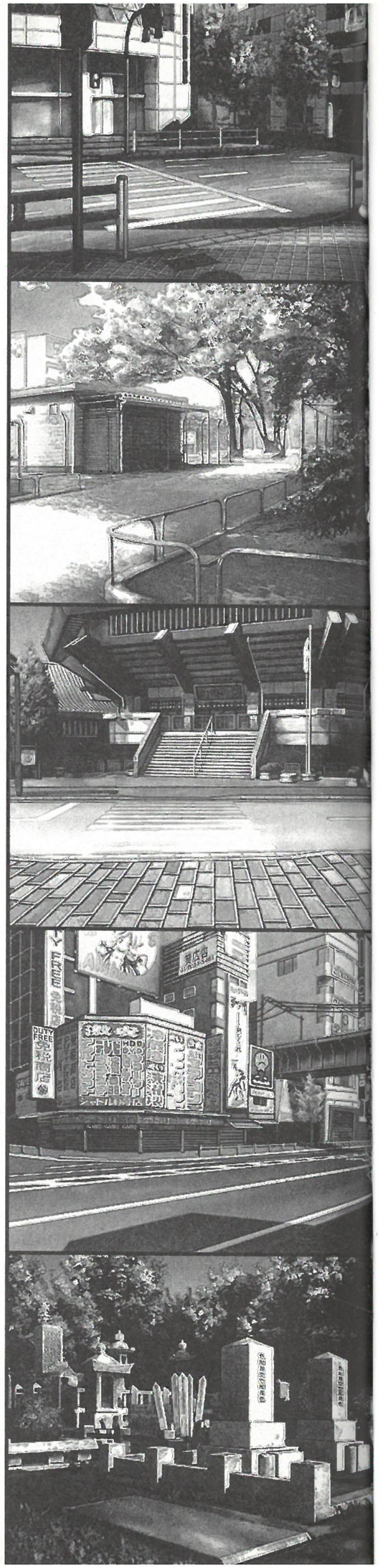
エンターブレイン カスタマーサポート

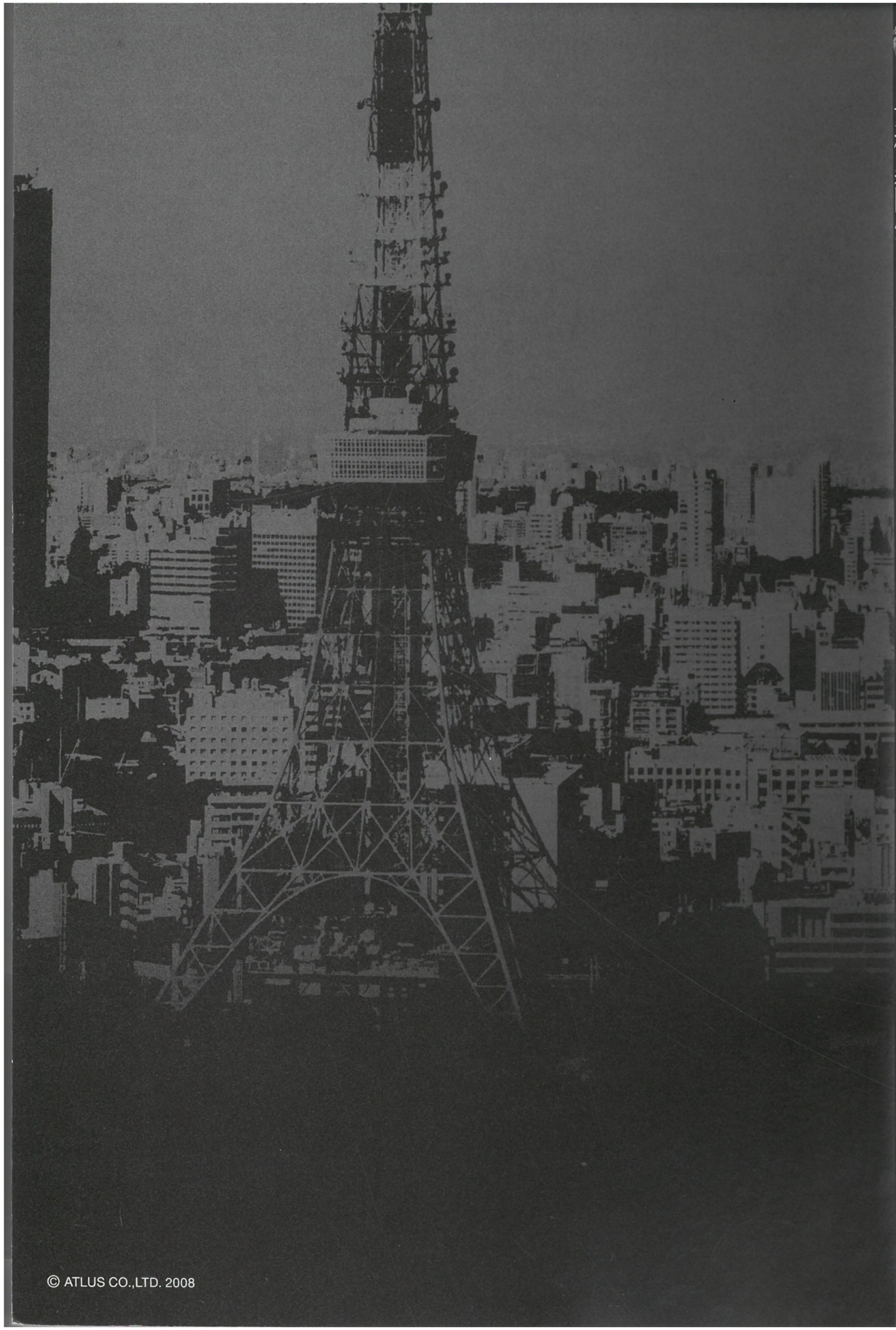
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-4687-9
Printed in JAPAN



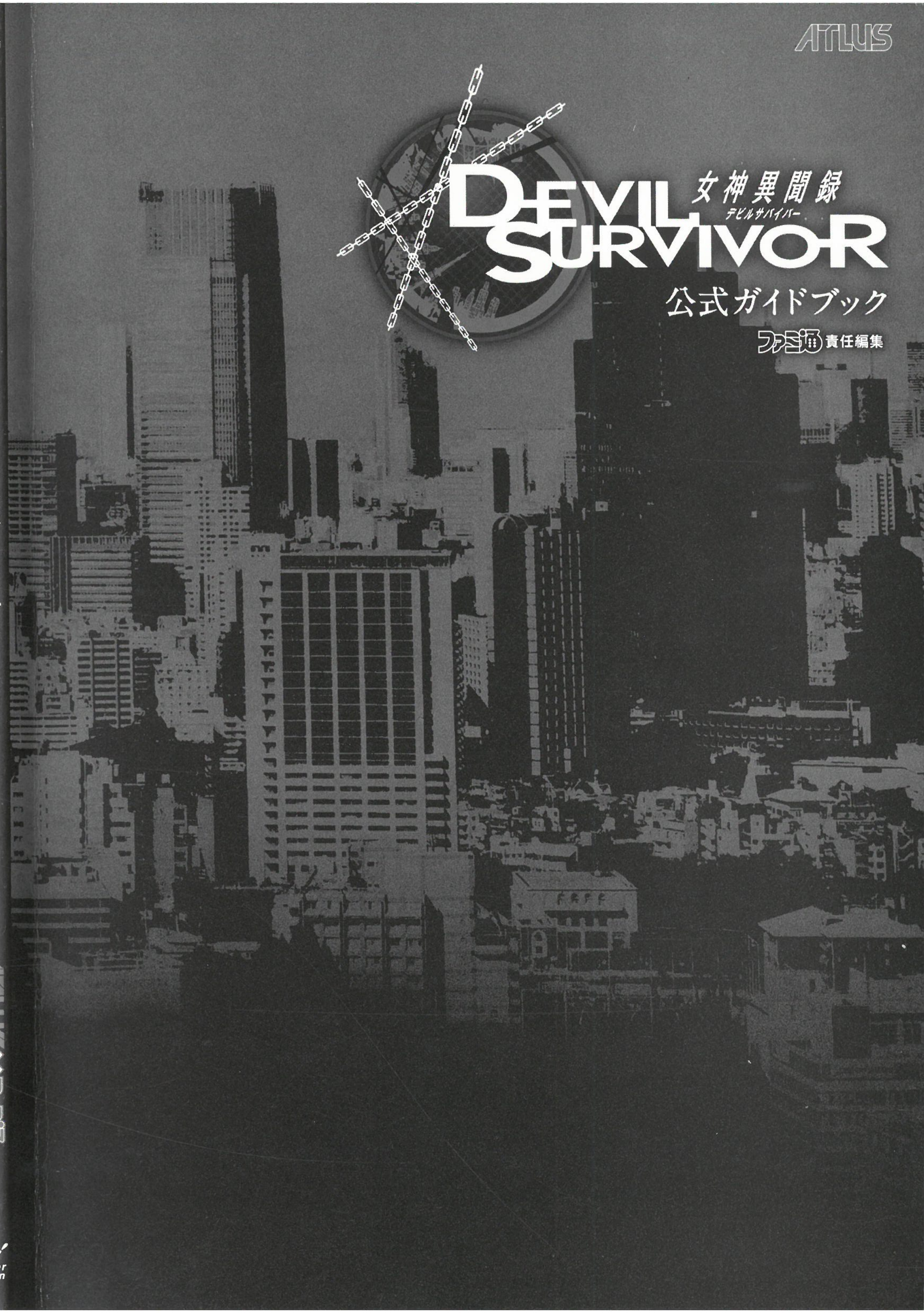


女神異聞録デビルサバイバー　公式ガイドブック

ATLUS×ファミ通

enterbrain

ATLUS



女神異聞録 DEVIL SURVIVOR
デビルサバイバー

公式ガイドブック

ファミ通責任編集